

декабрь 2004 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com

HALF-LIFE 2

Need for Speed Underground 2

BLOODRAYNE 2

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

РЕЛИЗЫ

Вот и прогремел ноябрь, "порадовав" первым снегом и воодушевив отличными играми.

Начнем с долгожданного **Half-Life 2**. Игра уже в продаже, и уже можно "с уверенностью заявить", что пять с половиной лет в Valve Software явно не били баклуши, а творили хит, первый претендент на звание "шутер года". Все детали сможете узнаете из обзора (см. стр. 16-17).

Не понравился Half-Life? Странно. Попробуйте обратить внимание на **Tribes: Vengeance** (обзор на стр. 10-11). **Painkiller: Battle Out of Hell или Medal of Honor: Pacific Assault.**

В прошедшем месяце вышло продолжение и удачнейшего **Need for Speed: Underground**; на мой взгляд, любители гонок получили ту же самую игру, но "под другим соусом". Highcoaster вам поведает об этой игре в своем обзоре — ищите его на страницах 12-13.

Соседи-россияне в очередной раз порадовали толковой космической тактической стратегией **Звездные Волки** (обзор Morgul'a — на стр. 18), ну и появившиеся в продаже **Космические рейнджеры 2: Доминаторы**, уверен, не подведут (кстати, хотите получить диск с КР-2? Участвуйте в викторине!).

Любителям различных "тайкунов" нельзя пропускать **Rollercoaster Tycoon 3** — самый совершенный на данный момент паркостроительный сим, а ценителям квестов можно посоветовать взглянуть на весьма и весьма неоднозначный **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** (обзор на стр. 30).

Любители RPG могут побаловаться **Kult**'ом (впечатления Lockust'a — в обзоре на 15 полосе), а затем полноценно "оттянуться" в долгожданном **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**.

Не останутся в накладе и "спортсмены" — им очередная серия NBA Live, в этот раз — **NBA Live 2005**, а также **Total Club Manager 2005** (обзор Morgul'a — на стр. 31).

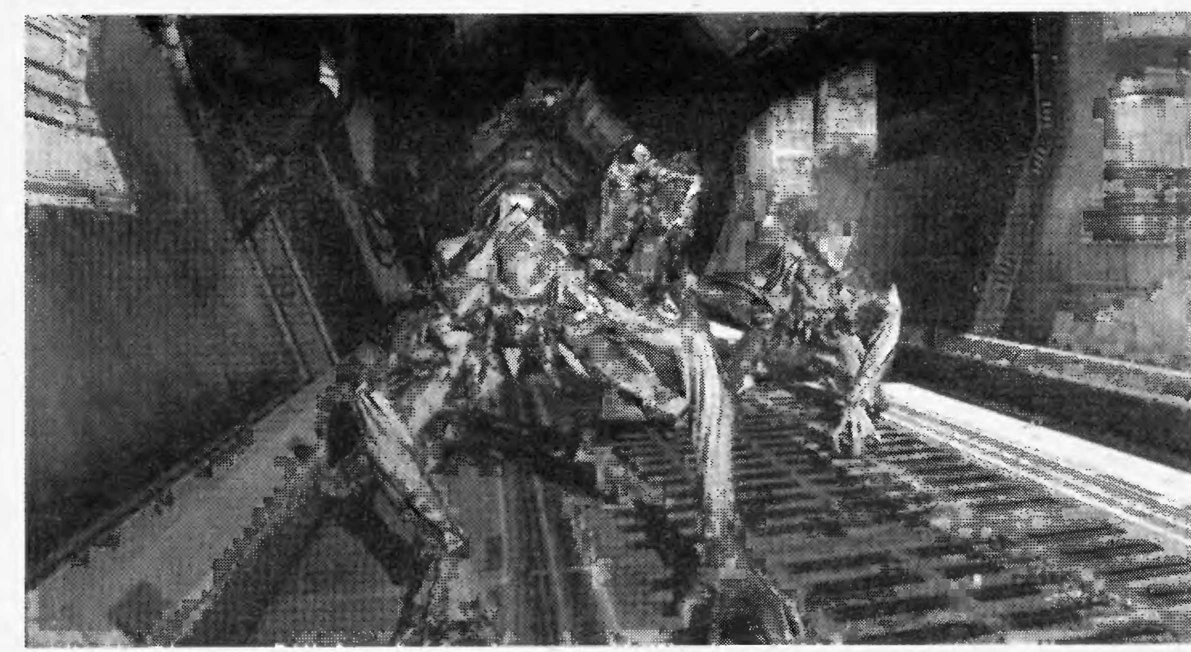
Говорить о ноябрьских релизах можно долго: нельзя не припомнить **Premier Manager 2004-05, Sid Meier's Pirates!, Euro Rally Champion, Alexander**...

В общем, поиграть есть во что. И этого вполне может хватить аж до нового года.

Ну а если не хватит... Что ж, среди декабрьских релизов интересностей тоже порядком.

Судите сами: в последнем месяце уходящего года планируются к выходу **Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, Prince of Persia: Warrior Within, Championship Manager 2005**, многообещающий проект **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** (с 7 декабря), **The Settlers: Heritage of Kings, Earth 2160**...

К сожалению, фанаты RPG, квестов и качественных симуляторов, похоже, опять на "голодном пайке" — громких релизов в этих жанрах, судя по всему, до конца года больше не намечается.



***Doom III:** The Ressurection of Evil*



***UFO:** Aftershock*

The Sims 2: University



АНОНСЫ

Eidos анонсировала очередную, на этот раз — уже четвертую часть приключений киллера за номером 47. После благополучного финала Hitman: Contracts из негостеприимной Европы наш лысый друг возвращается в США, чтобы разобраться, кто терроризирует любимых работодателей — агентство The ICA. **Hitman: Blood Money** представит логичную систему денежных отношений, "потрясающий A.I.", новые увлекательные (по заверениям разработчиков) миссии и проверенный временем, обновленный графический движок Glacier. Выход шутера запланирован на следующую весну одновременно на платформах PC, PS2 и Xbox.

"Акелла" сообщила о старте разработки квеста **"Отель "У погибшего альпиниста"** по одноименному произведению А. и Б. Стругацких. Авторы обещают традиционную для современных адвенчур формулу "пререндеренные задники + трехмерные персонажи" (как в **Syberia** и **Post Mortem**, например), "живой" игровой мир, а не застопоренных на месте до появления главгероя персонажей и увлекательный сюжет. Пока не решено окончательно, будет ли он следовать книге или станет своеобразным продолжением описанных там событий, но факт, что в работе над ним участвует сам Борис Натанович Стругацкий, внушает оптимизм. Разработчики планируют потратить как минимум год на разработку проекта, и, разумеется, выдать "конфетку" по истечении этого срока — остается лишь пожелать им удачи!

Удивительная новость недавно пришла от компании The Logic Factory (http://www.logicfactory.com): оказывается, они разрабатывают продолжение блестящей космостратегии **Ascendancy**! Эта игра, знакомая, пожалуй, всем "стратегам со стажем", является отличным примером успешной реализации оригинальной идеи (на моей памяти, ни-

Встретились, поговорили...

...а еще и повеселились мы с вами, дорогие друзья, на прошедшей с 9 по 12 ноября в минском БелЭкспо выставке PTS. Спасибо всем, кто пришел, пусть даже и не попал на установленное "время ВР" — 11 ноября, 15:00 — 17:00. Уууx, что там было!



Во-первых, была забавная викторина о "ВР" с призами и подарками. Пускай многие попадали пальцем в небо, порадовало и наличие некоторого числа знатоков "ВР" — это приятно. Во-вторых, были конкурсы — скажем, на лучшую расшифровку "ВР" (чего там только не напридумывали! Мы все же волевым усилием выбрали в победители бодрый вариант "Возьми и радуйся!"), на построение самой высокой башни из дружественных "Сетевых решений", на поднятие тяжестей (вы бы видели, как легко наши читатели поднимали огромнющие пачки специального выпуска "Компьютерной газеты"! И кто после такого назовет геймера хилым и дохлым?), на самое быстрое изготовление бумажной шапки из подручных средств, лотерея на получение огромного ВР-плаката...

В общем, если бы у меня не подсел голос (и если б мы не прогадали со временем и количеством подарков), стенд "Компьютерной газеты" (наш) блокировал бы движение в секторе от начала и до конца выставки:).

Кто не сумел попасть на ПТС, пообщаться и повеселиться, не расстраивайтесь: в следующем году будет TIBO, еще одна PTS... Да и наши почтовые адреса отнюдь не черные дыры, в которых безвозвратно теряются ваши письма. В общем, мы рядом и мы совершенно "обычные" — я надеюсь, что это поняли не только посетители нашего стенда, но и вообще все читатели. Еще раз спасибо за внимание и все высказанные теплые слова!

ВНИМАНИЕ!

Индекс подписки на газету «Виртуальные радости»:

63160 — индивидуальный,

63161 — ведомственный.



Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

чего подобного Ascendancy до сих пор не было создано). Разработчики не называют сроков выхода, но уже известно, что продолжение будет развивать и дополнять идеи старушки-Ascendancy (вышедшей почти десять лет назад, в 1995-м), облачив их в качественную трехмерную упаковку при помощи движка Hydra собственной разработки. Честно говоря, из сухих строчек на сайте разработчика я так и не понял, будет ли проект исключительно ориентирован на онлайн или качественная мультиплеерная вселенная станет приятным дополнением к "синглу". Пока проект находится на ранних стадиях разработки, сроки выхода не объявлены, издатель не найден... Но **Ascendancy II** будет! И это очень радует.

Electronic Arts сообщила о разработке первого адд-она к **The Sims 2** (началось!). **The Sims 2: University** позволит вашим подопечным вкусить все прелести студенческой жизни: обитание в кампусе, учебу (11 специализаций, позволяющих овладеть 4-мя новыми профессиями), "экспириенс" от тусовки в различных бассейнах, спортзалах, аудиториях; предоставит новые желания и чаяния, а также особые забавы вроде фальшивомонетничества или вступления в тайное общество. О сроках выпуска пока не сообщается, но я предполагаю, что уже в первой половине 2005-го адд-он мы увидим.

В свежем выпуске Computer Gaming World заокеанские коллеги делятся подробностями об **адд-оне к Doom III**. В творении Nerve Software думеров и сочувствующих ждут 11 новых уровней, большие мультиплеерные карты (и официальное "разрешение" на сражения восьми игроков одновременно), пополнение бестиария (4 новых монстроединицы), защитный костюм со встроенным фонариком (привет тов. Фримену!), а также новые виды оружия: двустволка, гравитационная пушка (еще один привет) и КрутойАртефакт, позволяющий включать режим замедления времени. Насколько интересным окажется Doom III: Resurrection of Evil, вооружившийся для оживления геймплея элементами Half-Life и Max Payne, мы узнаем в следующем году.

Первая российская MMORPG **"Сфера"** отпраздновала годовщину выхода в свет выпуском дополнения **"Сфера: Материк Власти"**. Новинка несет изменения в графике (на моделях отражается надетое обмундирование), геймплее (добавлена система профессий, по поводу которой, к сожалению, уже имеются нарекания — читайте "НП") и объеме игрового мира (новый материк Феб). Все "сфероиды" могут скачать дополнение с официального сайта, ну а тем, кто еще не успел приобщиться к увлекательному действу, предлагается приобрести диск с дополнением и месяцем оплаченной игры в "Сфере".





GTA: San Andreas

ДАЙДЖЕСТ

- Недавно созданная К-Д ЛАБ'ом компания **KDV Games** (KD Vision Games Development Company) уже открыла свой сайт http://www.kdvgames.com/ аж на трех языках и сообщила подробности о новой уникальной технологии для создания высококачественных RPG/RTS под названием Vista Engine.
- Ходят слухи, что во втором квартале следующего года появится новая RTS в мире Звездных Войн, разрабатываемая выходцами из Westwood — студией **Petroglyph**.
- Уже продается переизданная версия ставшей уже классической RPS **"Аллоды 2: Повелитель Душ"** от Nival. Отличный подарок на Рождество ценителям качественных игр, не обзаведшимся до сих пор мощными машинами и пропустившим этот весьма любопытный проект пять лет назад.
- Electronic Arts в конце этого месяца купит шведского разработчика Digital Illusions CE (DICE, http://global.dice.se/), отличившегося, в первую очередь, выпуском Battlefield 1942. В данный момент компания занимается разработкой **Battlefield 2** для той же EA.
- Компания 1С подписала соглашение о выпуске на русском языке игр **Dungeon Siege 2** и **Zoo Tycoon 2**. Примечательно, что они станут первыми официально локализованными проектами Microsoft Game Studios на постсоветском пространстве. "Акелла" в свою очередь сообщила о планах выпуска в России и странах СНГ многообещающего **Prince of Persia: Warrior Within**, адд-она **Painkiller: Battle Out of Hell**, а также MMORPG **Everquest 2** и **Final Fantasy 11**, оригинальные версии которых должны были бы уже увидеть прилавки.
- Инструментарий для создания пользовательских модов к **Ground Control 2** не так давно вывесила на своем сайте Massive Entertainment. Творчески настроенным фанатам — крайне рекомендуется: http://www.massive.se/upload/GC_II_Mod_SDK.zip (около 8 Мбайт).
- Уоррен Спектор, приложивший руки и голову к множеству хороших игр (**Wing Commander, System Shock, Thief, Deus Ex**...) перестает быть директором ION Storm и уходит на вольные хлеба — за судьбу его можно не волноваться, такой маститый дизайнер без работы явно не останется. Кстати, сведений о разрыве с Eidos, где он работает консультантом по разработке игр, пока не поступало.

ИНТЕРНЕТ

Наконец-то открылся официальный сайт продолжения **UFO: Aftermath — UFO: Aftershock** от Cenega/ALTAR Interactive. Если хотите скрасить долгое ожидание разнообразной информацией об этой потенциально интересной стратегии (выход запланирован на третий квартал 2005-го), заходите на http://www.ufo-aftershock.com.

Обновленный flash-сайт исторической стратегии от Pyro/Eidos **Imperial Glory** явил всему миру свое новое лицо в середине ноября. Интересующихся просим сюда: http://www.eidosinteractive.com/gss/legacy/imperial/main.htm.

"Акелла" запустила полноценное онлайн-представительство своего ролевого проекта **MetalHeart: Replicants Rampage**, выходящего совсем скоро — в январе 2005-го. По адресу http://www.metalheart.ru вы найдете последние новости, сможете узнать информацию о проекте (2D RPG с большим проработанным миром), посмотреть на скриншоты (некоторые до боли напоминают незабвенный Fallout) и узнать завязку сюжета.

НАША ПОЧТА

"Времена меняются"
Старая присказка

Приветствую всех и каждого в очередном выпуске нашей с вами "виртуально-радостной" почты! Сегодня разговор у нас — о временах, времени и, конечно же, играх.

Я на досуге приметил, что в последнее время у игр проявилась нездоровая тенденция к уменьшению: только вошел во вкус (расстрелялся, раскомандовался, вжился в роль), как бабац! — бесславная смерть главного плохиша от ваших же доблестных рук и титры. Вперед в магазин за новой игрой — или, если осталось желание, проходи по новой. Создатели стремятся сделать игры (в первую очередь — потенциальные хиты) минимально времязатратными, что, к сожалению, лишает ценителей возможности с головой окунуться в игровой мир. Сами понимаете, три вечера и три недели (при одинаковом количестве "игрочасов" в день) — это "две большие разницы". Только "нырнул", как тебя разработчики хвать за волосы и вынимают: "Хорошего понемножку, хочешь еще — плати денежку сначала за адд-он(ы), а потом и за сиквел(ы)". Впрочем, "коротокость" многих настоящих и будущих игр напрямую связана с одной важной проблемой: общей нехваткой времени.

Любопытно, но в наш информационный (компьютеризированный, роботизированный...) век свободного времени у человека становится все меньше и меньше. Несмотря на то, что необязательно так заботиться о пропитании. крыше над головой, здоровье и т.д., как, скажем, в средние века, практически каждому не хватает времени. Несмотря на то, что новейшие технические приспособления вроде бы и способствуют его экономии, на деле все оборачивается по-другому. Учиться обращению с техникой — время. Получать и обрабатывать информацию, которой становится все больше, — опять время... За все на свете мы платим этой удивительной субстанцией, в том числе — и за удовольствие от игр. В связи с этим и снижается их продолжительность: разработчики этим убивают двух зайцев сразу. Во-первых, меньший объем игры позволяет заметно сократить затраты на ее разработку (и более тщательно "отшлифовать" оставшийся контент); во-вторых, произвести благоприятное впечатление на тех, кто играет от случая к случаю и не любит длинных игр — посидел пару-тройку вечеров после работы, взял другую игру и т.д. Впрочем, я думаю, сказанное для многих очевидно. Поэтому умолкаю, желая вам напоследок побольше времени и побольше хороших и продолжительных игр! Кто сказал, что хорошего обязательно понемногу?..

К письмам! Рубрика сегодня получилась, как лоскутное одеяло: разные темы, люди, письма... Но я все равно уверен, что каждый найдет для себя "лоскуток".



[uHkBuЗuTop <CkBepHa@tut.by>]

Привет, Nickky! День добрый, редакция "ВР"! Хочу немного высказаться по поводу письма infected ("Наша почта", ноябрь). Не то чтобы наболело, но просто неприлично печатать такой бред. Слишком уж мягко вы сказали — "не стоит воспринимать серьезно" — да это вообще никак нельзя воспринимать! Тест составлен совершенно бездумно и бессистемно. Дорогой infected, стоит хотя бы литературку почитать, как тесты правильно составлять, а то создается впечатление, что основной целью твоего письма была графомания. Например, я до сих пор не понимаю, что такое "модель компьютера". Модель материнки, частота проца или нечто постижимое только тобой как "истинным" геймером? Не поверишь, я реализовывал несколько игровых проектов, но по твоему тесту набрал всего около 10 баллов. Ок, это еще ни о чем не говорит. Самое интересное — оказывается, чтобы быть геймером, нужно запомнить несколько звучных имен. Может, еще на стенку повесить фотографии этих самых разработчиков? И еще, чтобы стать настоящим "супер-пупер"-геймером, необходимо общаться только с теми людьми, которые знают, что такое "Периметр". Попахивает фанатизмом. Infected, может, ты девушку себе выбираешь по тому, знает ли она, кто такой Сид Мейер? А в детстве, infected, ты никаких моральных травм от ламеров не получал? Ламеры — это большинство людей, которые тебя окружают, веселые, злые, добрые, настоящие. И "геймерство" — не то, что выделяет тебя из толпы. Это способ немного расслабиться, снять напряжение, но не показывать своего эфемерного превосходства. Так что сначала, infected, повзрослей. А письмо твое пока что можно воспринимать либо как "flood", либо как провокацию.

Что ж, у каждого — своя точка зрения. Лично я считаю (повторюсь), что деление людей на "ламеров", "геймеров", "чайников" и т. д., а тем более по достаточно примитивным критериям, не есть слишком хорошая затея.



[HANK]

Приветствую всех, кто хоть какое-то отношение имеет к "ВР" и PC-играм! Я с большим удовольствием читаю каждый ваш номер: служу в армии, и для меня ваша газета — единственное спасение. В октябрьском номере в "НП" все набросились на "попсовость" игр. На мой взгляд, не это причина нашего недовольства. Просто мы с вами (извините за выражение) зажрались... В любой игре есть своя "изюминка". Просто некоторые не могут ее найти, вот и плюются. Есть шедевры, да. Но мир же не каждый год получает новую Мону Лизу или Венеру Милосскую. Больше терпения, господа! Если игра вам не нравится — не играйте в нее, но и не говорите, что она не имеет права на существование. Каждый новый продукт типа "не очень" заставляет разработчиков делать что-то лучше. Нормальная здоровая конкуренция. Если бы этого не было, играли бы мы сейчас в чуть-чуть улучшенного Wolf'а и т.д. и были бы довольны тем, что имеем. Так что не нужно бороться с "попсней" — рано или поздно сама исчезнет. Играйте в то, что вам нравится, и не требуйте, чтобы вам нравилось все.

Весьма здравое мнение. Однако мне трудно согласиться с тем, что "попса" исчезнет сама собою — она ведь, по сути, отражение чаяний и желаний толпы. А пока у толпы будет примитивный вкус — будет и ориентированная на нее некачественная попса. Поэтому с попсой и примитивом, конечно, нужно бороться. Но бороться изнутри — меняя массы в лучшую сторону. А начинать изменения нужно, понятное дело, с себя самого.



[feanor-pk <feanor-pk@yandex.ru>]

Уважаемый Nickky! Давно хотел написать в вашу замечательную газету письмо. И наконец написал. Вот по какому поводу. У нас (в странах СНГ) очень активно идет дискуссия. Мол, какие диски лучше покупать: лицензионные или пиратские? Сторонники лицензии приводят свои аргументы (перевод, и иногда отличный, как в Warcraft III от softclub и Сибирь 1; игра в Интернете), сторонники "пиратки" — свои (в основном низкую цену). Но как можно обсуждать выгоду покупок пиратских дисков, если это просто НЕ-ЗА-КОН-НО?! А еще говорят: "Вот купил Sims 2, а они глючат". И начинают обвинять всех и каждого. А то, что купили 2-дисковую резанную-перерезанную пиратскую версию (на самом деле полная тянет на 4 CD), про это не вспоминают. Это то же самое, как если бы вор залез в чужую квартиру и стал возмущаться: "Какой-то &^%!№ Горизонт! Я Phillips хотел". И вообще, локализаторов нельзя ругать за высокие цены. Им же надо покупать права на распространение. А будущее издание Doom III я вообще считаю агромадным прорывом (игры такого ранга у нас на моей памяти еще не издавались). Вот такое сугубо личное мнение.*

Да, совершенно верно — порой забавно встречать критические замечания о глюках, урезанностях и прочих "приятных неожиданностях" пиратских, урезанных донельзя, версий. За что боролись — на то и напоролись. Хотели 2 CD вместо трех? Получайте низкокачественный звук, вырезанное видео и другие сопутствующие "вкусности".

Тем не менее, столь явно осуждать пиратов и возносить издателей я бы не стал. И те и другие в первую очередь бизнесмены (а не благодетели). Причем конкурирующие бизнесмены. У первых — оперативность и низкие цены, у вторых — легальность, дополнительные бонусы и часто заметно лучшее качество. А игрок уж сам волен выбирать, что ему нужнее. Я бы, например, с удовольствием купил лицензионную jewel-версию игры, скажем, за 10-20 у.е. в момент ее выхода, но не через полгода (а тем более с порой не самым лучшим переводом и по неадекватно высоким ценам). Но раз качества по приемлемой цене издатели мне пока предложить не могут, я вынужден засматриваться на лотки пиратов.

Тема пиратов и пиратства очень интересна, многогранна и неоднозначна. Я надеюсь, что в скором времени мы обратимся к ней в большом интересном материале.



[Simon <gleb_simon@tut.by>]

Привет, "ВР" и Postman Nickky! В своем письме я хочу затронуть тему так называемых "нетрадиционных" обзоров. Как-то давно в "ВР" затрагивалась эта тема. Тогда авторы вопрошали, что делать: писать нормальные или же "веселенькие" обзоры. Так и не получив вразумительного ответа от читателей, авторы выбрали второе. А зря...

Первым писать новые обзоры, если не ошибаюсь, принялся недавно появившийся тогда Lockust. Это был обзор на Disciples II. И покатилось... Conan 3D, Silent Storm: Часовые, Warlords Battlecry 3, Joint Operations: Typhoon Rising, Братья Пилоты: Обратная Сторона Земли, Full Spectrum Warrior. Хватало такого рода материалов в рубрике "Консоли", но на них внимание заострять не буду, т.к. консольщиком не являюсь. Люди (это я к авторам), вы хоть понимаете, что пишете? Единственное, что в таких "прикольных" (по-вашему) обзорах можно читать — это вывод. А после прочтения последних номеров складывается впечатление, что нормально только Morgul Angmansky может писать, чесслово.

К счастью, были и "эпохальные" обзоры — Thief 3, Ground Control 2 и т.д., но их было очень мало. Так это я к чему все веду: предлагаю в ближайшем номере устроить "рэферэндум":) по этому поводу. Пусть читатели проголосуют: писать ли авторам "ВР" "прыкольные" обзоры. Ну, вроде все. За сим позвольте откланяться.

Еще одно письмо по вопросу об "оригинальных обзорах". Полагаю, "рэферэндум" устраивать пока не стоит (его, коль потребуется, заменит анкетирование), но вот высказаться по теме — это всегда пожалуйста, кому есть что сказать — пишите обязательно!

Озвучу и свое мнение по этому поводу. Любой качественно написанный "нетрадиционный" обзор всегда интересно читать. Тем не менее, чем оригинальнее обзор, тем, как правило, он неинформативнее. Так что отношение к подобным статьям нужно строить исключительно исходя из собственных предпочтений. Читаете обзоры загодя в Интернете или любите яркие материалы? Понятное дело, вам больше по душе "нетрадиционный" обзор. Получаете большую часть информации об играх из "ВР" и ориентируетесь на мнение наших обозревателей при покупке? Тогда вам, конечно, будут более интересны обзоры стандартного формата. Конечно, ни те, ни другие (обзоры) по мановению волшебной палочки из газеты не исчезнут, но в зависимости от высказанных мнений, я думаю, авторы сделают выводы и будут либо снабжать оригинальные обзоры более полной информацией об игре, либо стремиться к ярким, нестандартным подходам в обзорах традиционных.

[Raging Goblin <cybergoblin_lnx@tut.by>]

Здравствуй, уважаемая редакция "ВР"! Убедительно прошу донести это сообщение до народа, т.к. смысл его заключается в следующем: много номеров назад кто-то поднял вопрос о разработке и создании компьютерных игр в нашей стране. С тех пор слов было написано огромное множество, и все склонялись к одному — чтобы создать игру, нужно много-много денег, и одному человеку это сделать не по силам.

Немного не так. Вышесказанное необходимо для создания серьезного, коммерчески успешного проекта (исключения вроде недавнего квеста Dark Fall II: Lights Out только подтверждают правило). Разнообразные shareware и прочие небольшие забавы и моды вполне по силам одному человеку.

И пока вы тут проводили бессмысленные дискуссии, один человек аккуратно занимался своим проектом и 3.10.2004 года в свет вышла новая версия игры Ежики в Quake 2. Бесспорно, эта игра пока не дотягивает до евромасштабов (вроде Soldat'а), но о ней знают и в России, в Украине!

Расскажу немного о самой игре: это 2d-аркада, где в качестве главных героев выступают супербыстрые и мегамощные ультрабоевые Ежи. Роль оружия выполняет стандартные стволы из Ку2, патроны, аптечки и броники — оттуда же. В последних версиях добавлены элементы Ку3 — джамперы и телепортеры. Игра изначально проектировалась как мультиплеерная, но поддержка сети появилась только недавно.

Официальный сайт игры — www.gegames.org, там можно скачать последнюю версию игры, а также карты многих поклонников этой замечательной и не очень "тяжелой" (в распакованном виде версия 1.06 весит около 6,5 Мбайт) игрушки, которая на некоторое время заставит забыть все остальное. Если автор обнародует игровые ресурсы (звуки уже можно менять), то появится много модмейкеров (я скоро собираюсь выкинуть soundpack, который будет содержать звуки из халфы, на свой сайт).

И это только один из проектов, который оживил одинединственный человек, а ведь есть и другие!!! Нужно только поискать! А то, что вы разводите полемику о том, можно или нельзя сделать свою игру, ничего не решит. Лучше возродите в своем журнале рубрику "Креатив" и продолжайте колупать GameMaker. Только выберите один проект и подробно описывайте все действия по его созданию. Я уверен, к этому делу подключится каждый, кто захочет написать свою игру, а это уже команда!

Кстати, любопытная идея — создание проекта буквально "на страницах газеты"! Описание каждого этапа, эдакие "дневники" начинающих разработчиков. Команды, которым есть о чем рассказать (и что показать — нужны проекты не на стадии "будем делать", а на стадии "уже делаем"), — пишите! Возможно, как раз благодаря вам наш "Креатив" заиграет новыми красками, а о вашем проекте узнает наша многотысячная аудитория.

На сей ноте я прощаюсь и желаю вам удачи в редактировании такого проекта, как ваша газета.

Всего доброго! Мы уж постараемся, чтобы проект получался максимально качественным.



[Blarior <Blarior@tut.by>]

Привет тебе, Никки, и всей редакции Виртуалки передай привет (хотя знаю точно, что все равно не передашь!;)).

Привет тебе, Blarior! Передаю привет всей редакции газеты "Виртуалка";).

Написать это письмо меня побудило желание найти девушку моей мечты (как бы это глупо ни звучало). Возможно, тебе/вам покажется банальным содержание письма, но все же мечтать еще не запрещало;). Мне 18 лет, я студент первого курса ПедУнивера. Веселый романтик по натуре, я безнадежно подсел на компьютер (уже около 7 лет) и все, что с ним связано. Фанатею от Warcraft 3TFT и всех остальных произведений игрового искусства Blizzard Entertainment. Один раз в компьютерном клубе я заметил девушку(!), которая играла в Warcraft(!!!) с друзьями. Если бы вы только слышали, как из ее уст звучала фраза "Выноси к чертям этих эльфов!". Такой увлеченности, такого погружения девушки в виртуальный мир я еще не видел (за исключением различных симсов, пасьянсов и т.п.). Возможно, я слишком зажрался или просто захотел невозможного, но я хотел бы познакомиться с девушкой, которая общалась бы с компьютером на "эй, ты!";), интересовалась бы новостями игрового мира и играла бы в Warcraft.

Хм. Тебе нужна девушка или геймерша? Рискуя навлечь на себя гнев прекрасной половины геймерского общества, скажу, что, на мой взгляд, девушка не должна чересчур фанатично увлекаться играми (это

только глупым мужикам дозволено:)). Максимум — разделять интересы, относиться с пониманием. С ужасом представляю себе семью, где общаются по ICQ, половину семейного бюджета тратят на апгрейды, забывают покормить ребенка из-за затянувшейся партии по сети и постоянно ревнуют друг друга к железякам. Шутка-то она шутка, но и правды в ней — порядком. Хотя, конечно, геймерша геймерше рознь...

Я знаю, что на страницах вашей газеты уже поднималась тема отсутствия/присутствия девушек в компьютерном мире, и видел, что последних оказалось немало, может, среди них найдется и та, которая разделяет мои интересы и которой я мог бы показаться интересным? Ник, хотелось бы узнать твое мнение и мнение читателей на мою просьбу/проблему.

Девушки, играющие в игры, есть. Есть также девушки, фанатично увлекающиеся играми. Правда, последним, полагаю, на проблемы взаимоотношений между полами глубоко наплевать. "Выбирай на вкус", как говорится. Думаю, однако, что зацикленный лишь на играх человек вряд ли будет интересен кому-либо, кроме другого такого же фаната. И когда общие интересы пропадут (а рано или поздно это случится), то оба разбегутся кто куда. Что, конечно, с точки зрения построения сколь либо серьезных отношений нехорошо. Напарница для игры, скажем, в тот же варкрафт — дело хорошее, но вот подойдет ли она на роль "подруги дней суровых" — неизвестно.

В любом случае, рубрика "Частные объявления" тебе в помощь. Если будет много соответствующих объявлений, откроем там спецраздел для знакомств.



[Гурьев Валерий <dragon1@front.ru>]

Приветствую, дорогая "виртуалка" (в духовном смысле;))! Про надоевшую всем тему деградации игрового сюжета: ну неужели сложно просидеть всем коллективом лишнюю недельку над сюжетом? Если они просто подстраиваются под нас, то можно сделать вывод, что нам кроме тупого (извините за грубость), кровавого, массового мочилова больше ничего не надо.

Я думаю, что они подстраиваются не под нас, а под массы;). Если многие ленятся книжку прочесть и плюют на внутриигровые ролики, купят ли они игру с мегабайтами текста и обилием "сюжетных" вставок?..

Я, кстати, большой любитель старых игр и квестов. Кстати, квесты — это единственный жанр, который мне нравится, по крайней мере, теперь там есть хоть какое-то разнообразие в сюжете. Еще я бы хотел поговорить про рубрики (кстати, обзоры игр я почти не читаю — меня интересует остальное). Про рубрику "ПП": ее надо сделать больше и игр брать не такие новые, а то увиденный Torment меня поразил: такое ощущение, что в следующем выпуске будут писать про DOOM 3:).

А что Torment? 99-й год, пять лет назад вышел — отличный кандидат для "ПП". Doom 3 раньше чем через три-пять лет обозревать не планируем, будь спокоен;).

Еще бы хотелось увидеть продолжение статьи "Мир глазами японцев", ее вроде обещали. Также хотелось бы добавить рубрику про Интернет, в которой будут ссылки на разные бои, книги, музыку и многое другое, т.к. виртуальные радости бывают не только в играх.

Приняли к сведению, все будет (со временем).



[Наталья Савицкая <for_natasha@mail.ru>]

Здравствуйте, уважаемая редакция газеты "Виртуальные Радости"! Пишет вам девушка, которая, в принципе, не является вашей постоянной читательницей и заядлой компьютерщицей, но которая очень хочет быть опубликованной. Дело в том, что я хочу признаться в любви одному человеку, который уж точно читает вашу газету от корки до корки. Да, это можно сделать тысячами разных способов, не привлекая вашу газету. Но ведь сказать всегда тяжелее. Да и боишься быть отвергнутой напрямик.

Честно говоря, "вся редакция" сильно удивилась этому письму: в письмах нас нередко ругают, часто хвалят, предлагают, хохмят, рассуждают... Но чтоб в любви признаваться (и тем более — к геймеру) — это за трехлетнюю историю "НП" впервые. Что ж, хочется верить, что M...N услышит и вспомнит Наталью. Почему мы решили оставить от ников только первую и последнюю буквы? Чтобы не смущать "однониковцев" — думаю, те, о ком говорится в письме, все поймут, ну а остальные — обойдутся. Все-таки впутывать публику в амурные дела — не слишком верная затея.

Знаете, а ведь не у одной меня такая проблема. Сколько самых обыкновенных девушек влюблены в программистов и просто любителей всяких компьютерных игрушек и не могут найти способ, как к ним подступиться. И как бы они хотели, чтобы однажды, пробегая глазами вашу газету, их возлюбленные встретили свое имя, а заинтересовавшись, прочитали: "Эй, M...N, оглянись! Вот же она — я — девушка твоей мечты! Тебе нужна была та, которая знает, чего хочет? Отлично! Это я. Ты знаешь, как меня найти. Просто оглянись и скажи: "Здравствуй!" — это по-нашему. Такие уж мы с тобой — я и ты. Ну и что, что мы далеко друг от друга и занимаемся совершенно разными делами. Помнишь, как играли в NFS? Ты был полицейским, а я убегала на Ламборгини Дьябло. И ты признал, что меня догнать нелегко даже такому профи, как ты. Ты же не знал тогда, что это единственная игра, в которую я играю, когда есть время. Ну, еще есть Quake. Каково же было твое удивление, когда я, сидя у тебя дома, беспощадно расправилась со всеми ботами и, невзирая на свое внешне миролюбивое поведение, обожала жестокость и кровь! Милый мой, вернуть бы это время! Я осознала свои ошибки! Я поняла! Прошу тебя, дай нам еще один шанс! Мне тебя очень не хватает! Конечно, это не так оригинально, как сделали бы F..G или З...К, твои лучшие друзья, но... от души. Навечно твое СОЛНЫШКО, любующееся твоим милым затылком 4 раза в неделю в главном корпусе БГУ...".

Вот так. Тут целую рубрику можно заводить. И, поверьте мне, отзывов и писем будет много. Да, понимаю, смазливо, сопливо, плаксиво, совсем не по адресу, а как нам еще поступать с этими сердцеедами, делящими нас с монитором и не интересующимися другого рода газетами? Надеюсь на понимание, Наташа.

Что ж — такой оригинальный способ признаться в любви выбрала наша "непостоянная читательница". Предчувствуя сильный резонанс этого послания, хочу спросить у общественности — а как, на ваш взгляд, привлечь внимание геймера (геймерши)? Как заинтересовать его/ее? Как "влюбить" в себя и создать любовный треугольник 21-го века: он, она и компьютер? Поделитесь проверенными способами (только интимные подробности, думаю, стоит опустить) и, уверен, многие будут вам благодарны. Как там битлы пели? "All you need is love!", да.



[Anisenia <anisenia_alexej@tut.by>]

Следующее письмо приводится в виде "as is" ("как есть"), т.е. с сохранением орфографии, пунктуации и т.д. На мой взгляд, оно в очередной раз красноречиво подчеркивает несовершенство современных компьютерных систем перевода ;).

Здраствуйте почтовый Ник! И так начнем. у нас ставят первый вопрос, как попасть соревнование по Контру и Форсажа (Need For Speed) в Минске!

Мы отвечать регистрироваться в соревновании необходимость.

В том дело, что Мы хотим достичь рейтинг команд, и подскажите, где именно проводят лушие соревнование в городе Минска?

К сожалению не знают.

А второй вопрос ставят в вашей газете..: Почему раздел БФКС не печатают и публикуют в месячную газету???????

Раздел БФКС не печатают нехороший федерация не слать новости.

P.S: Если вы ответите все мои вопросы, то Благодарю ВАС!

Благодарности не стоит! Если вы бы задать ими на русский, ответить их на русский.



[XoXaYa]

Это сообщение впервые появилось на нашем форуме vr.manarchy.net, но, на мой взгляд, оно будет интересно не только форумчанам, но и многим читателям "НП":

Игра "Сфера". У нее было красивое начало и красивая легенда. Нам предложили поиграть в мире, населенном монстрами, и либо принять их сторону, сторону зла, либо сделать материк лучше. Чем мы и занимались долгое время. Но наши персонажи подросли — и начались проблемы. Не скрою, админы сделали правильный шаг и ввели еще один материк, чтобы часть подросших персонажей могла уйти туда. Правда, этот материк стал темным. Ну почему бы и нет? Надо же и злу где-то жить:). Это второе обновление игры ("Сфера: Проклятие Гипериона") не принесло много бед. Но третье и последнее на данный момент ("Сфера: Материк власти")... Нам обещали много нового и неожиданного. В частности, ввод профессий в игру, что должно было разнообразить и качественно улучшить ее. И что же мы получили? А вот что: был введен ряд профессий, в том числе — профессия Вор, а ведь в Сферу играют и дети. Чему мы можем их научить, введя такую профессию? Сознательно заставляя воровать, т.к. без этого не возможно повысить уровень игрока, выбравшего профессию вора.

Интересная постановка вопроса. А ведь дети еще и телевизор смотрят — там порой такие непотребства показывают! А еще они со сверстниками общаются! Чему они могут их научить?.. На мой взгляд, по сравнению со всем негативом, который дети могут легко впитать из более доступных источников, профессия "Вор" в MMORPG суть безобидна.

Далее, прежде нам предлагали оттачивать мастерство игрока на НПС (компьютерных персонажах). Теперь же, с вводом профессий, нам предлагают убивать себе подобных, т.е. таких же игроков, как и мы. Конечно, вы скажете, что "Сфера" предполагает наличие ПК (плей киллинг, или убийство персонажа другим персонажем). Но ранее это зависело только от совести игрока. Будет ли он убивать... Теперь разработчики игры просто принуждают всех нас, не зависимо от того, хотим мы этого или нет, убивать. Ведь если ты не убьешь, то не сможешь повысить уровень профессии, выбранной тобой. Ты собираешь уши игроков на основании выданного тебе задания на повышение уровня профессии. Количество убийств колеблется от 20 до 200. Нам НЕ предложили выбор, нас просто ткнули носом в то, что есть. Без каких либо комментариев. И до сих пор не обращают внимания на то, что большая часть игроков ПРОТИВ таких кровавых нововведений. И как после этого разработчики игры могут говорить, что "...мы вносим изменения, которые вы хотите видеть в мире"? Кто заказал разработчикам ТАКИЕ изменения? Когда мы перестанем быть совком и обратим внимание на тех, кто платит за эту игру деньги, всей душой болея за ее процветание?

Действительно, достаточно странный, на мой взгляд, ход. Сознательное поощрение PK — это нечто новое в практике администрирования MMORPG. Возможно, это сможет изменить в лучшую сторону баланс игры? Кроме того, когда я последний раз появлялся в "Сфере", основным развлечением там были стычки между крупными кланами за территорию (замки). Может, разработчики просто хотели узаконить то, что давным-давно и повсеместно практиковалось?.. Я полагаю, что внесение радикальных изменений в достаточно тонкий игровой процесс MMORPG — не прихоть разработчиков и имеет под собой достаточно веские (но, возможно, неочевидные) основания. Несмотря на то, что создатели навряд ли прочитают это сообщение, хотелось бы услышать комментарии других "сфероидов" — уверен, среди наших читателей их хватает.

Почтальон Nickky,
me@nickky.com

ВР-ПАРАД

Пришла пора ознакомиться с результатами нашего очередного "ВР"-парада и узнать, во что же играли белорусские (и не только белорусские, судя по статистике посещений) геймеры в ноябре. Если вы заглянете в таблицу, то заметите, что значки динамики для большинства игр сигнализируют об ухудшении результата по сравнению с прошлым хит-парадом. В чем же дело? Дело в новых крепких играх: ровно половина десятки — новички, да какие! Но обо всем по порядку.

Первое место с момента появления в хит-параде прочно держит народный любимец **Doom III** со вполне солидным отрывом от другого народного любимца, **The Sims 2**. Впрочем, творение iD Software в этом месяце хит-парад покидает, а его место, скорее всего, оккупирует **Half-Life 2**;). Чуть-чуть отстает от "симулятора жизни" отличный аддон **Call of Duty: United Offensive**, ну а за ним ("старички" на пьедестал молодежь пока не пропустили!), как на подбор, шествуют один за другим новоприбывшие богатыри: **Warhammer 40000: Dawn of War, Rome: Total War, FIFA 2005, Star Wars: Battlefront** и **Counter-Strike: Source**. Два последних места в десятке еще держат былые герои — **Silent Hill 4: The Room** и **Beyond Divinity**. Из остальных событий хит-парада, пожалуй, стоит отметить лишь довольно удачный старт **Evil Genius** (12 место).

Заходите, общайтесь, читайте и, конечно же, голосуйте за лучшие игры месяца у нас на сайте — http://www.nestor.minsk.by/vr! Помогите своими голосами другим сделать правильный выбор!

М		Пр. мес.	Название	Голосов
1	→	1	DooM 3	206
2	↑	3	The Sims 2	136
3	↑	4	Call of Duty – United Offensive	132
4		—	Warhammer 40000: Dawn of War	123
5		—	Rome: Total War	106
6		—	FIFA 2005	97
7		—	Star Wars: Battlefront	71
8		—	Counter Strike: Source	64
9	↓	6	Silent Hill 4: The Room	50
10	→	7	Beyond Divinity	46
11	↓	8	Lord of the Rings: Return of the King	40
12		—	Evil Genius	37
13	↓	11	Richard Burns Rally	32
14	→	12	Postal 2: Апокалипсис	23
15	↓	14	Spellforce: The Breath of Winter	23
16	→	10	Жаркое лето 1943	23
17		—	Kohan II	20
18	↓	9	FIFA 2004. Российская премьер-лига	19
19		—	Codename: Panzers Phase One	16
20		—	Port Royale 2	15
21		—	T-72: Балканы в огне	13
22		—	Full Spectrum Warrior	12
23	↓	15	Dark Fall II: Lights Out	10
24	↓	17	Laser Squad Nemesis	8
25	↓	20	Political Machine	8
26	→	22	CatWoman	4
27	↓	18	X-Plane v.7	4
28		—	Aura: Fate of the Ages	3
29	↓	21	Wings of War	3

ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО): 512 (1353)

→ — исключается из хит-парада; ↓ — спускается; ↑ — поднимается; — — новинка хит-парада

VOX POPULI

Очередная "перл-обойма", то есть забавные и/или любопытные фразы, высказанные за прошедший месяц на форуме "ВР" — vr.manarchy.net. Общаясь там, будьте осторожны: помните, любая неосторожная фраза может быть впоследствии опубликована в Vox Populi.

В НОЯБРЕ НА ФОРУМЕ ГОВОРИЛИ...

О ПРОГРЕССИВНЫХ МЕТОДАХ ВОССТАНОВЛЕНИЯ-КЛОНИРОВАНИЯ CD:

Если не жалко и царапины небольшие — попробуй чистым спиртом. Ага... Берешь диск и стопку чистого спирта. Спирт разбавляешь водой в соотношении 1:1 и заливаешь в рот. Немного ждешь, смотришь на диск и... о-па! — царапин нет и дисков два!!! // cp

О ПРИЯТНОМ НИЧЕГОНЕДЕЛАНЬИ:

Вопрос оригинальный до безобразия: часто ли у вас бывает такое состояние, что ну ничего не хочется делать? Я не из тех, кто страдает бездельем, — я не страдаю им, я от него тащусь=) // ZiKka

О БАТАРЕЕЧНЫХ ВИРУСАХ:

Я считал, вынимание батарейки сбивает только настройки BIOS'а, но если этот способ еще и от вирусов помогает... Будет совсем круто. Просто, как я понимаю, батарейка на ОС не влияет, а вирус как раз таки в ней и находится. // Azrael

ОБ ИСТОРИЧЕСКИХ СОБЫТИЯХ:

Япошкам только бытовую технику да компьютеры делать!!! Не дано им воевать! — думал адмирал Рождественский, ведя российскую эскадру к Цусиме:) // Михиус

ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

БЛИЦ

"Блиц" медленно, но верно подбирается к первой годовщине своего существования. Приятно, что инициатива пришлась вам по душе. Всегда интересно узнать мнения других людей по какому-то животрепещущему вопросу, а уж если эти люди — единомышленники, тем более! Поэтому, надеюсь, жизнь "Блиц"у предстоит долгая и счастливая. Ну а пока — итоги предпоследнего в уходящем году блиц-опроса.

Учитывая его тему ("Ламеры, которые нас удивили"), сперва неплохо было бы разобраться, кто ж такие эти ламеры. С этим вопросом мы обратились к вам, уважаемые читатели, и вот какие ответы получили:

Варианты ответа	Голоса
Индивид, обладающий стремящимся к бесконечности самомнением и стремящимися к нулю знаниями	177
Балбес, кретин, глупец, недоучка и ленивец, полностью несовместимый с понятием "высокие технологии"	76
Нечто среднее между чайником и вообще никем	57
Мифическое человекообразное существо, о котором сочиняются байки и анекдоты	29
Мой сосед Федя / мой друг Вася / мой кот Барбос	27
Я!	22

Как видим, подавляющее большинство согласилось с наукообразным определением "ламера". Определение на понятном языке заняло второе место, обогнав более "нетрадиционные" варианты. И только самая маленькая часть голосовавших, 22 человека из 388, созналась в своем ламерстве. Перефразируя известное, скажу: "Кто осознал в себе ламера — уже не ламер"!

Отлично, с определениями вроде разобрались, теперь поговорим о них. Что за "они", спрашиваете? Ну как же, они — это

"ЛАМЕРЫ, КОТОРЫЕ НАС УДИВИЛИ" (НОЯБРЬ'2004)

Хотелось бы привести несколько забавных высказываний моего "ламероватого" друга: "Пошаговая RTS"; "Сори сам (имелось в виду — Serious Sam:))"; "Так ведь в сети ты информацию с других компов качаешь, а в Интернете — с Интернета!".

И напоследок перл, только что произнесенный моим отцом. Диктует он мне название модема: "pentagram, navel, 56, римское четыре, точка, 92." Я ничего не понял. Какое еще "римское четыре"? Прошу продиктовать еще раз — та же картина. Наконец, смотрю, с чего же он там диктует, и вижу: "PENTAGRAM Navel 56I V.92"! P.S. Батька мой совсем не ламер. // **Шут-Анархист**

У моего друга в классе учится ламер, поспоривший с ним на 10.000, что Diablo3 уже вовсю продается на прилавках. Похожая история была у нас с Quake4 — тоже спор на 10.000. Правда, деньги за такие споры не выплачивались, потому что ламеры легко могут переспорить даже самого Кармака (а он, бедный, и не в курсе, что Doom 4 вот-вот появится). А еще я знаю чела, который с важным видом рассказывает, как он прошел С. Сэма со всеми читами. Мда... Ламеры — личности столь выдающиеся, что рядом с ними моя скромная и бездарная персона просто не знает, куда деваться. // **Violator**

Хе, а меня вырубил знакомый: както шел домой, встретился с ним, заговорил, мимоходом спросил, какая у него видеокарта... После нескольких минут молчания он спросил: "Windows, что ли?" А вообще ламоразмов в наше время очень много. Просто диву даешься — у каждого второго компьютер, а только каждый 20-й знает, как с ним обращаться. // **Ring**

Мамина подруга купила себе компьютер. Естественно, она его в первый (может, во второй) раз видела. Комп был сразу с Windows, программист с фирмы им все установил и выключил комп. Как мне потом сказали, он закончил аж в 22:00. Наутро мне звонит хозяйка компа и говорит, что он не включается. Я пришел и сразу понял проблему: они думали, что комп — это типа телевизора, и включали только монитор. // **Flip**

Меня вот бесят ламеры, обитащие в клубах. Вот был случай, как я в клубе набивал руку в дьяблу, и тут меня застал прикол: малые лет по 5-6 играют в контру и орут на весь клуб: "Все, кто за терров, подписывайтесь "Killer"! Через час начались вопли: "Я — киллер-7! — Нет, я!!! — Ах ты,****!!! — Сам!!!" Короче, киллеров через 2 часа было уже штук 12... // **to][ic**

Как-то спрашиваю у одного товарища, будущего ламера:

— Ну че, какой комп надумал покупать?

А он:

— Да, блин, наш хочу — Атлант... // **[Kindly]**

"— А я всю SW:KotOR за десять часов прошел! Набрал тридцатый левел и 15 челов в команду. Меня даже в совет Джедаев ввели!" Вот такие перлы можно услышать от первоклашки в метро, который рассказывает все это разинувшему рот и приговаривающему "Ну!" однокласснику. // *****ROBOT [CS]*****

Перед вами один из самых распространенных на постсоветском пространстве видов — ламерус обыкновениус, или просто ламер. Встретить представителей этого вида можно в компьютерных клубах в любое время суток, где они просаживают родительские деньги и прогуливают школу. Средний срок существования ламера как вида — 10-12 лет, т.к. в процессе эволюции этот тип видоизменяется и превращается в так называемого "казуала".

Итак, основные черты ламера:

1. Любимый игровой жанр ламера — шутеры. Как аргументируют сами представители этого вида, "патаму шта рубилава-мачилава и рэакцыо развивае".

2. Ламеры не в состоянии назвать конфигурацию их машины (если они таковую имеют), а иногда, желая "нагнать страху", говорят: "Четвертый пень! Ну што, аблом?"

3. Ламеры активно зазывают вас играть с ними в Counter-Strike, в случае отказа они заявляют, что вы их испугались от одних ников типа SupperKiller или MegaBison.

4. Если спросить ламера, на сколько процентов он прошел GTA, он ответит: "На прохождение играть неинтересно. Я чисто с миниганам или эмкаю хажу всех адстрэливаю".

5. Ламер уже давно скачал из Интернета Half-Life 2, GTA:SA, S.T.A.L.K.E.R. и искренне удивляется, почему этих игр нет в клубах. Список можно еще продолжать и продолжать, но у нас заканчивается эфирное время, поэтому я желаю вам пореже встречаться с такими особями. // **Johnny**

Понадобился мне резко 3DMark 2003, ну я и пошел действовать проверенным методом — по друзьям рыскать. Ни у кого нет, но тут ко мне подходит один мой знакомый и говорит, мол, "на винте есть, могу забolванить". Ну я, ессно, согласился. Прилетаю домой весь радостный, сую болванку в сидюк и... не понял, достаю болванку — вроде та, вставляю снова — на болванке ярлык с рабочего стола!!! Короче, отдал я болванку без лишних слов, а он, наверное, до сих пор думает, что сильно помог мне с 3D марком... // **OwerLorD**

Работает со мной вместе один парень. Специалист вроде бы неплохой, по крайней мере, в своей области, однако с компьютерами у него проблемы. И это несмотря на то, что у него дома довольно давно имеется компьютер. Пару месяцев назад я узнал, что он умудрился удалить у себя на рабочей машине папку "Program files" (причем суть содеянного в полной мере он, по-моему, не осознал до сих пор). Слова увидевшего сие безобразие нашего сисадмина, пришедшего к этому деятелю после звонка с сообщением: "У меня программа не грузится", я здесь приводить не стану, ибо нецензурная брань в СМИ пока еще под запретом. А совсем недавно герой повествования позвонил мне и просто убил на месте такими словами: "Слушай, я тут с компьютером разбирался, и он мне пишет, что необходимо выполнить форматирование диска С. Я могу это сделать?" Честное слово, я и не подозревал, что существуют люди, каждодневно общающиеся с компьютером, которые не в курсе зловещего смысла вышеназванной операции (я умолчу о том, сколь острым было мое желание посоветовать ему согласиться на предложение "Винды"). Хотя, с другой стороны, в этот раз он, прежде чем что-то делать, хотя бы спросил. Налицо определенный прогресс... // **Андрей "Стволяр" Матвеенко**

Случайно услышал фрагмент разговора между "продвинутым" первоклассником и не столь продвинутым:

— А еще в инете много разных сайтов. Можно даже свой сделать, на narod.ru.

— А у тебя есть свой сайт?

— Ты что, там за дизайн отвалить нужно тыщу баксов... // **Saddam**

Слышал от знакомого. Сидит он в лабе. Компы старые. Вдруг что-что стало с монитором. То ли цвет изменился, то ли моргать начал... И тут слышит совет женщины-лаборанта: "Перезагрузи монитор!" Без комментариев. // **X-Cite!**

Хочу быть ламером! Хочу запускать себе пятый пень с видюхой Виндовс, хочу закачивать finalrelize-игры из сети за 5 лет до даты официального выхода. Хочу за полчаса становиться самым крутым в любом деле... Хочу! // **Эллай**

Есть у меня одна подруга — купила комп полгода назад. Я ей помог с выбором, приходил настраивать софт и т.п. И вот один раз она мне звонит и говорит, чтобы я пришел к ней и помог разобраться с выходом в Интернет — что-то у ней там с картой не то. Прихожу и вижу такую картину: сидит она возле системника и ковыряется в отсеке для флоппика булавкой. На вопрос, чем она занимается, невозмутимо отвечает, что ее интернет-карта почему-то застряла в разъемчике, и она пытается ее оттуда достать. Она, оказывается, думала, что инет-карты должны куда-то вставляться и решила, что раз отсек для флоппика — самый маленький, то он — специально для карты. История абсолютно реальная. Ранее мне доводилось слышать вопросы от незнающих людей, куда вставлять инеткарту, но чтобы вот так... // **Monk 234**

Ламер, который меня больше всего удивляет — это я сам три года назад... // **Bard**

Каждый псих думает, что он совершенно здоров, а каждый ламер — что он продвинутый юзер. Имхо, закон природы. // **Exe.qTR**

А я считаю ламерами тех, кто выпендривается, а играть не умеет. // **SeNSaY**

Мой одноклассник в один прекрасный день с мольбами, слезами, соплями вопрошает (по телефону): "Не скажешь, как комп выключить?" Начал диктовать инструкцию. До пациента почему-то не дошло и с 3-го раза. Говорю про "Alt+F4"... Наконец-то... Затем узнал, что он просто нажимал на "Пуск" не той кнопкой мыши. // **flawy**

Ламеры, на мой взгляд, — это те, кто чего-то все же достиг (пусть незначительного) и остановился на этом, уверенный в своем превосходстве над другими, не забывая периодически им (другим) об этом напоминать. Ламерству все возрасты покорны, а излечиться от него можно лишь двигаясь вперед... И ламерами могут быть как оголтелые ребятишки, бегущие поутру в компьютерный клуб, так и серьезные дяди и тети. // **Dude)x**

***

Честно говоря, какой-то не самый хороший осадок остался от блица. Малоприятно было видеть местами (не все попали в газету) какое-то злобно-пренебрежительное отношение к людям, пусть даже и к ламерам. Кроме того, складывается впечатление, что достаточно кому-то ошибиться, как его тут же запишут в "ламеры" и будут показывать пальцем. Мы все — ламеры (или чайники), правда, в разных областях. Поэтому при общении с такими людьми лично я стараюсь не забывать, что это, в первую очередь — человек (а только во вторую — ламер;)), и общаться соответственно — по-человечески. Ну а если уж товарищ совсем безнадежен, имхо, стоит просто ограничить контакты с ним.

А еще, товарищи, будьте готовы к лавинообразному увеличению поголовья ламеров, чайников, ньюбов и прочих "IT-простейших": компьютеры дешевеют и многие люди, далеко не специалисты в области, хотим мы этого или нет, приобщаются к высоким технологиям. Они наивно полагают, что пользоваться компьютером — ненамного сложнее, чем телевизором или холодильником. И очень скоро из квалифицированных специалистов "компьютерщики" превратятся в технарей среднего звена — вроде телемастеров. Так что спокойное отношение к ламерам — еще и залог вашего психического здоровья в условиях все прибывающего их числа. Эпоха хакеров-гуру проходит — но все-таки не хотелось бы, чтобы она сменилась эпохой ламеров.

Впрочем, уверен, все будет в порядке и с хакерами, и с ламерами, с нами и с вами. Поэтому продолжаем жить и продолжаем участвовать в нашей рубрике! Тему следующего блица предложил наш постоянный читатель и завсегдатай форума "ВР" — Jagged Jimmy J — спасибо тебе, камрад! Она звучит так:

"ЭТИ ЗАБАВНЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ"

С локализациями имел дело практически каждый игрок. Был ли это "полный русский перевод", "озвученный профессиональными актерами" от пронумерованного хищника, либо полноценный и качественный лицензионный вариант игры от матерого издателя — не важно. Главное, что буквально в каждый перевод авторы намеренно или случайно вводят элемент, гхм, "отсебятины". То ошибутся в переводе, да еще так, что фразу без смеха (или слез) читать становится невозможно, то просто от себя какую-нибудь хохмочку-"пасхальное яйцо" вставят (или наговорят). Всеми этими обнаруженными забавными мелочами я и предлагаю поделиться. С какими намеренными "приколами" вы встречались в локализациях? Какие "глюки" перевода заставляли вас сползать под стул от хохота? Может, припомните какой-нибудь забавный случай, связанный с локализованной версией той или иной игры? В общем, дело за вами! Рассказывайте!

Специальная ветка нашего форума (http://vr.manarchy.net/hell/index.html -> "о газете" -> "БЛИЦ-опрос (декабрь'04)") уже поджидает ваши веселые истории о локализациях, да и электронный (me@nickky.com) с почтовым (220113, а/я 563, "Виртуальные радости") ящики с радостью доставят нам ваш мини-рассказ. Если есть время и желание — приглашаю поучаствовать и в блиц-голосовании (ссылка на первой странице сайта "ВР") — туда нынче вынесен вопрос об отношении к локализациям. Вы "за" или "против"? Может, все переводы, "русефекации" и локализации вам глубоко по барабану? Поделитесь своим мнением с другими читателями на страницах "ВР"!

ВИКТОРИНА

Рад объявить о том, что последняя в этом году "ВикторРина" снова будет не совсем обычной. Все дело в том, что проводим мы ее совместно с компанией Elemental Games, разработчиками "Космических рейнджеров" — к тому моменту, как вы будете это читать, вторая часть этой замечательной игры уже должна появиться в продаже. И приз у нас соответствующий, правда, всего один, зато какой — самый знающий рейнджер получит лицензионную версию "КР-2" с автографами создателей, прямо из Владивостока!

Все вопросы сегодня тематические — о первых "КР" и мире рейнджеров в общем. Порой они сложноваты, но в то же время довольно интересны. Часть вопросов подготовил я, часть — опытные рейнджеры (огромное спасибо Andy_AiF за помощь!), и один вопрос задал отец-основатель Elemental Games, Дмитрий Гусаров. Правила неизменны: отвечаем правильно на максимальное количество вопросов и присылаем письмо с ответами бумажной почтой к нам на адрес. Кто ответит раньше и качественнее всех, тот и победитель. Готовы? Тогда на старт, внимание, марш!

Вопросы от "ВР" (для разминки):

Вопрос 1: Главный злобный клисанский корабль — это...

Вопрос 2: Как раньше называлась компания Elemental Games?

Вопрос 3: Сколько рук у малока?

Вопросы опытных рейнджеров:

Вопрос 4: Что можно продать на планете, но обратно купить нельзя? (Автор Lepidolit)

Вопрос 5: В какой системе собралось 6 богов? (Автор Andy_AiF)

Вопрос 6: На выполнение какого задания рейнджер имеет больше всего времени? (Автор Anatys)

Вопрос 7: Пират удирает от военного. По пути пират поднимает один НЕБОЛЬШОЙ предмет. В результате у него значительно падает скорость, военный его догоняет и убивает. Что за "роковую" вещь поднял пират? (Автор Lepidolit)

Вопрос 8: В каком случае напарник будет в вашем подчинении больше срока, на который вы договорились? (Автор ATOMix)

Вопрос 9: Где в "Космических Рейнджерах" можно найти дату начала летних Олимпийских игр в Москве (1980 год)? (Автор Bombazook)

И, наконец, вопрос от Дмитрия Гусарова:

Вопрос 10: У фэянского школьника Кени Мио есть отец, доктор прикладной метафизики Акара Мио. Его старшие братья Лайл Мио и Койл Мио служат борт-стрелками на одном из фэянских крейсеров. Назовите полное имя матери малыша Кени.

Ну что, задумались? То-то же! Думайте, отвечайте (правильно) и выигрывайте!!! Думаю, приз более чем заслуживает стараний!

Не забывайте и о том, что продолжается **конкурс "Мои ВР"**, посвященный грядущему пятилетию газеты! Сделайте то, что вы умеете делать хорошо (нарисуйте, сочините), и представьте эту работу нам (а если она будет как-то образом связана с "ВР", то вообще замечательно;)).

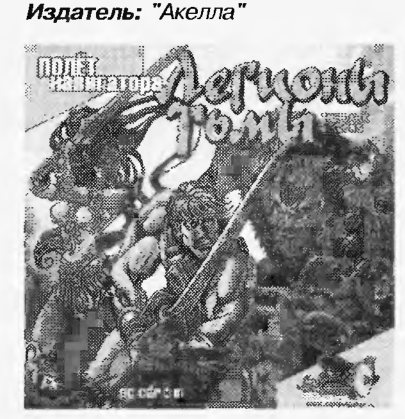
До 15 декабря мы принимаем ваши работы, а затем удаляемся на большое редакционное совещание и выбираем победителей, которым вручим памятные призы и подарки. Сколько будет победителей и в каких "номинациях" — зависит только от вас. Творите. Ждем!

Николай "Nickky" Щетько
me@nickky.com

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

The Dark Legions

Название локализации: *"Легионы Тьмы"*
Локализатор: *"Полет навигатора"*
Издатель: *"Акелла"*



Весной 2004 года вышла стратегия реального времени The Dark Legions (не путать с игрой с похожим названием от SSI!). Ее смысл можно определить двумя словами: "клон Warcraft". Традиционное строительство базы, наем юнитов и отправка их к врагу, дабы выгнать супостата из его укрывища. Единственное, что пытается выделиться из общей массы — 3D-графика, которая очень неплохо смотрится... по стандартам конца прошлого тысячелетия. Во всем остальном (включая сюжет) ничего интересного найти нельзя. Неудивительно, что локализацией занялась компания "Полет навигатора", которая редко получает в свои руки перспективные проекты. Да и к самой локализации отнеслись "спустя рукава", что видно уже с самого начала.

Сразу скажу, чего в игре нет. В игре нет руководства (насколько мне известно, таковое наличествует в английской версии), а также озвучки персонажей. Даже вставки между миссиями не озвучены. Нет, ребята, в новом тысячелетии такого допускать нельзя, если вы, конечно, хотите поддержать имидж своей компании. Ну да ладно, что у нас там дальше?

Дальше у нас частые случаи тавтологии, отдельные непереведенные фразы (не удивляйтесь, есть тут и такое), периодически вырванные из текста слова, что затуманивает смысл. Шрифт выбран готический, но его большие буквы часто плохо читаются. Периодически применяются сокращения, надобности в которых нет.

Порой видно, что локализаторы пытались пошутить, но шутки у них почему-то получились какие-то плоские. В общем, не надо было стремиться насмешить народ, лучше бы работали над качеством перевода.

Есть ли в переводе что-нибудь хорошее? Ну, в заслугу разработчикам можно поставить неплохой перевод обучения, а также полный перевод описаний отрядов и зданий. Вполне читаем и перевод текста во вставках между миссиями. Хотя и он иногда поражает "перлами", выдающими слабую подготовку локализаторов в области литературного перевода. Короче говоря, "Полет навигатора" взял слабую игру и сделал столь же слабый перевод.

Оценка игры: *4.*
Оценка локализации: *4.*

Lords of Magic

Название локализации: *"Владыки магии"*
Локализатор/издатель: *1С*



В 1998 году была такая игрушка — Lords of Magic. Игрок выбирал себе одну из восьми рас, один из трех типов героев и начинал путешествие по фэнтезийному миру. Задачей было победить остальных игроков и подчинить всех власти своей стихии. Для этого нужно было захватывать здания, привлекать последователей, регулярно сражаться с вражескими армиями. Ходы в игре делались в пошаговом режиме, а бои происходили в реальном времени. Правда, графика в игре была не очень, зато смысл присутствовал. И вот фирма 1С решила подарить нам локализацию проекта.

Уже начальный мультик заставляет похвалить 1С. Да, читающий его голос с налетом пафоса, но в целом дает представление о мире "Владык магии". Правда, ближе к концу голос срывается чуть ли не на крик, но это не страшно. И еще — подсказки в игре и некоторые другие моменты озвучены этим же голосом, а вот персонажи-герои говорят другими голосами, иногда очень прикольными. Кстати, переводили игру люди с юмором.

В игре есть отличная система подсказок, переведенная на высоком уровне. Благодаря этому вам не составит труда разобраться в отдельных сложных моментах (все же в игре хватает "нетрадиционных" решений). Также можно прочитать на русском языке все описания отрядов, причем как в игре, так и в мануале. Есть здесь и руководство, в котором переведено абсолютно все — от предыстории мира до описания заклинаний. Хвалю. А вот построение предложений в текстах подкачало. В отдельных случаях наблюдается отсутствие подлежащего, что наводит на мысль об отсутствии коррекции локализации перед печатью. Но это, пожалуй, единственное упущение.

Что еще мне понравилось, так это выход из игры. Вас спрашивают: "Покинуть полный чудес мир Йорака и вернуться к земной жизни?". И предлагают варианты ответов — "У меня нет выбора" и "Нет, конечно же нет!!!". Все-таки приятно иногда читать не банальное "Хотите выйти из игры?", а нечто другое.

Подводя итоги, скажу, что мы получили прекрасную локализацию. Все переведено не только высококачественно, но и с сохранением атмосферы оригинального проекта. Если бы локализация не запоздала лет на шесть, то был бы хит. А так — мало кто посмотрит на игру шестилетней давности. Даже если она сама по себе и неплоха.

Оценка игры: *7.*
Оценка локализации: *7.*

D-Day

Название локализации: *"День "Д"*
Локализатор: *Nival Interactive*
Издатель: *1С*



Пара Nival-1С часто берется за совместную локализацию/издание исторических стратегий по Второй мировой войне. Не стала исключением и игра D-Day, повествующая о высадке западных союзников в Нормандии. Сам проект чем-то напоминает смесь "Блицкрига" и "В тылу врага" и, в общем-то, достоин похвалы. В нем есть все — от собственно игрового движка до полноценной энциклопедии и записанных видеофайлов с воспоминаниями участников событий. Если бы не набившие оскомину рассказы о выдающихся достижениях американцев, можно было бы считать D-Day выдающимся проектом. С другой стороны, в игре честно говорится, например, о слабости американской бронетехники в сравнении с немецкой. Так что не будем хаять игру, а посмотрим на ее перевод.

Сразу скажу о двух моментах, которые меня "напрягли". Первый — на обложке диска Нормандию обозвали "северным краем". Видимо, в Сибири не были. Второе — почему-то автоматчиков при локализации упорно называют пулеметчиками. Я, конечно, не доктор наук, но знаю, что MP-40 пулеметом не был. Вы спросите, почему я начал с плохого? Да потому, что кроме этих двух незначительных ошибок, больше серьезных моментов, за которые стоит поругать локализаторов, замечено не было. А это о многом говорит.

Уже со вступительного ролика видно, что перевод выполнен на славу. Голос за кадром читает текст, сопровождающий кинохронику на экране. Причем если вы потом посмотрите воспоминания участников событий, их будет сопровождать другой голос, а озвучивать саму игру — третий. Да, к "Дню "Д"" отнеслись не как к дешевой поделке, а как к серьезному проекту.

Обучение и сам игровой процесс сопровождаются комментариями и описанием юнитов. При этом если голос комментатора говорит по-русски, то ваши солдаты (англичане и американцы) общаются с вами (отвечая на приказы) по-английски. Вполне логично и способствует созданию игровой атмосферы.

Переведены названия зданий, описания юнитов, их характеристики. Но это уже стандарт для жанра. Особенно же меня порадовала отличная работа над переводом энциклопедии отрядов. Можно не только получить базовые знания об игровых характеристиках техники и отрядов, но и почитать их реальные описания. В общем, работа Nival'a в очередной раз помогает нам и в развлекательной, и в образовательной областях одновременно.

Наконец, посильную помощь окажет игрокам и локализованный мануал. Никакой "халтуры" в его переводе замечено не было — на диске все "от корки до корки" (включая полезные комментарии).

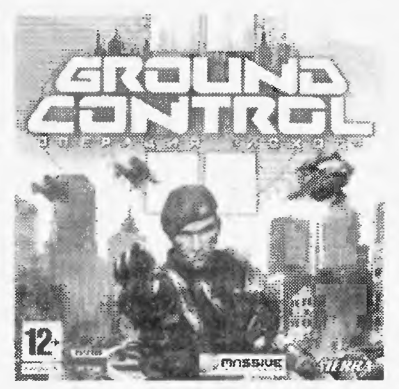
Подводя черту под обзором локализации, скажу, что более прекрасной работы в этом месяце мне видеть не приходилось. Просто великолепно.

Оценка игры: *8.*
Оценка локализации: *9.*

Morgul Angmarsky
Лицензионные диски для обзоров предоставлены компанией "Видеохит"

Ground Control 2: Operation Exodus

Название локализации: *Ground Control 2: Операция "Исход"*
Разработчик: *Massive Entertainment*
Локализатор: *SoftClub*



Эта тактическая стратегия поразила многим. В первую очередь, конечно, графикой. Да так, что любой человек, загрузивший игру на максимальных настройках, будет восхищенно крутить камеру, поражаясь эффектному небу, потрясающей четкости и детализации персонажей и, несомненно, воде — одной из лучших из когда-либо реализованный при помощи шейдеров. Во-вторых, продуманностью геймплея, который заставляет игрока использовать все преимущества местности и лихо придумывать контрвыпады на действия противника. В-третьих, отличной озвучкой и музыкой, замечательно вписывающихся в созданный художниками антураж.

Имеющиеся кампании, конечно, интригуют, но истинное удовольствие от игры получаешь при игре на Massgate, когда вам противостоят настоящие, живые, хитрые и изворотливые люди. Однако для того, чтобы пройти через эти "массовые врата", необходимо иметь при себе двухдисковую лицензию... Осталось только определиться, с какой (русской/английской) приятнее иметь дело.

SoftClub уже порадовал отлично локализованными версиями Warcraft3 и Warcraft3: TFT, чем угодил всем стратегоманам и мне, в частности. В случае с GC2 ситуация, к счастью, повторилась. Тем, что шрифты и общий текстовый перевод выполнены на "ура", уже никого не удивишь. Все ясно, четко и понятно. Плюс, благодаря отличному литературному переводу брифингов и диалогов, появилось непреодолимое желание перепройти все кампании.

Но самое главное — это озвучка. Вместо того чтобы заняться механическим переводом воплей солдат, в точности повторилась история с Warcraft3, когда локализаторы заменили большинство фраз понятными устоявшимися русскими выражениями. На самом деле хорошо. Но больше всего понравилось, как умело и толково были озвучены вироны. Они просто взяли и заговорили по-русски, оставив при себе свои неповторимые, инопланетные голоса. Ни больше. Ни меньше.

Оценка игры: *9.*
Оценка локализации: *9.*

Conan

Название локализации: *Конан*
Разработчик: *Cauldron*
Локализатор: *1С*



Conan предстал перед нами в очень тяжелый для PC период: хорошие слэшеры давным-давно забыли путь на наши родные компьютеры, поэтому было отрадно получить в результате очень качественное рубилово, не лишенное, впрочем, недостатков.

Отличная анимация, десятки комбо-ударов, выдающаяся (на самом деле) работа дизайнеров омрачены присутствием низкополигональных моделей, затянутостью игрового процесса, неудачной системой сохранения, неудобным управлением и набором всевозможных глюков. Но игра на самом деле получилась весьма интригующей благодаря тщательно проработанной боевой составляющей, реалистичным погодным эффектам, красивейшим пейзажам и замечательной музыке, позаимствованной из одноименного фильма.

Очень хочется похвалить локализацию "Конана" за качественный и стильный перевод мануала, выдержанного в истинно "говардовском" стиле. Даже возникает ощущение, что читаешь не техническую документацию, а краткий справочник по миру Гипербореи, написанный основателем боевого фентези. Сразу видно, что локализаторы подошли к проекту очень серьезно, стремясь максимально точно передать как дух игры, так и дух Вселенной.

Единственным недостатком перевода можно назвать то, что голос диктора в самом начале немного отстает от титров, но затем ситуация исправляется, и игрок уже безо всякого напряжения может погрузиться в мир "Конана", заговоривший на русском языке благодаря стараниям грамотных переводчиков и профессиональных актеров.

Оценка игры: *7.*
Оценка локализации: *9.*

Nexagon: Deathmatch

Название локализации: *Nexagon: Смертельная схватка*
Разработчик: *Strategy First*
Локализатор: *Логрус/1С*



Nexagon относится к типичным проектам из разряда "развлечение на пару вечеров", да и то лишь благодаря скромному налету оригинальных идей.

Игроку предстоит сделать выбор между одной из четырех рас, нанять за имеющиеся деньги воинов и выставить их на арене, чтобы те показали представителям противной стороны "кто на самом деле всех умнее, всех румяней и белее". Бегаем по небольшой карте, собираем бонусы, зарабатываем очки, делаем атаки на базу (иначе Святилище) противника, защищаем свою. В общем, все в лучших традициях простеньких тактических стратегий, за исключением одного момента: перед началом битвы можно немного поиграть в Dungeon Keeper и обустроить свою базу как душе угодно, понатыкав на ее территории разнообразные украшательства, преграды и ловушки. Милая такая игра, не радующая, правда, своей простоватой графикой, задыхающейся от недостатка полигонов, и посредственным звуковым/музыкальным сопровождением.

Локализация же способствует тому, чтобы процесс освоения непростых правил "Смертельной схватки" прошел мягко и безболезненно для русскоязычной части населения. Правда, надо оговориться, что от переведенного текста слегка отдает "канцелярщиной" — вроде бы все хорошо, но это отнюдь не литературный язык. К небольшим минусам можно отнести и голос комментатора — ему явно не хватает эмоциональности. В остальном же мы имеем добротную русскоязычную версию. Не выдающуюся, просто хорошую.

Оценка игры: *6.*
Оценка локализации: *7.*

Lockust

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Новые "Технологии". Атлантида

Название игры: *"Атлантида"*
Жанр: *настольно-печатная игра*
Количество игроков: *от 2 до 4*
Длительность партии: *от 45 минут*
Разработчик/издатель: *"Технолог"*

Компания "Технолог" за последние пару лет отметилась рядом неплохих настольно-печатных стратегий. Одна из них — игра "Атлантида", действие которой переносит нас во времена цивилизации легендарной Атлантиды. Атланты в компании с греками активно занимались обустройством своего острова и торговлей и не особенно интересовались военными действиями (по представлениям авторов игры). Все это "Технолог" постарался реализовать и представил на наше обозрение.

Принять участие в игре может от двух до четырех человек. Мой вам совет — играйте втроем или вчетвером. Игра вдвоем скучна и вряд ли доставит удовольствие, так как проигрывающая сторона в таком случае ничего не может сделать.

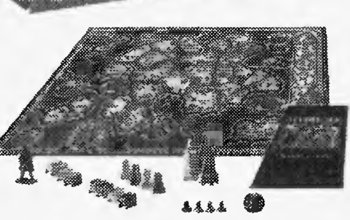
Побеждает тот, кто соберет первым 60 фишек ресурсов. Самих ресурсов четыре вида: мрамор, продовольствие, медь и лес. Все они нужны для успешного развития своих земель, и вам придется соизмерять желания по расширению торговой империи с необходимостью накопить число ресурсов для победы. Но обо всем по порядку.

В начале игры перед нами разворачивается карта неизведанных земель Атлантиды. Нам известно местонахождение провинций, но неизвестно, что в них добывают, так что рассылаем пионеров (первопроходцев, а не ребят в галстуках). Разведчики высаживаются на прибрежных землях и начинают свой путь, постепенно перемещаясь по карте (передвигаться они могут в соседнюю провинцию раз в ход). Каждая провинция в игре может производить один ресурс, но изначально неизвестно, какой именно. Вот первопроходцы и расскажут вам, где и что можно добывать. Проблема только в том, что "геологоразведка" зависит от случайных факторов. И у вас может получиться игровое поле, на котором будет один-два вида ресурсов, и совсем нет всего остального. В итоге придется тратить большое количество товаров для приобретения недостающего. С другой стороны, такой подход делает раскладку сырья на игровом поле каждый раз новой, что значительно повышает реиграбельность.

Но вот разведчики прошли по нескольким провинциям — и обнаружились пригодные места для застройки. Игроки тут же начинают строить свои первые колонии. Колония каждый ход будет приносить доход, равный одному ресурсу (в соответствии с типом добываемого сырья). Только учтите, первую колонию следует ставить с умом. Ведь все остальные поселения должны быть связаны с вашим первым городом, так что располагайте базу не только с учетом месторождений ресурсов, но и стратегии расширения зарождающегося торгового предприятия.

"Атлантида" — одна из немногих настольных игр, где ввели понятие снабжения. Каждый ваш город потребует одну единицу пищи в ход. А теперь представьте: вы, размечтавшись о славе и богатстве, расширились до пяти-шести колоний. Значит, понадобится много продовольствия, а его может и не найтись. Хорошо хоть разработчики пришли на помощь бедным игрокам и дали в их распоряжение торговлю. Торговля бывает двух типов: с независимыми торговцами и с игроками. С первыми все происходит так: вы заявляете, какой товар хотите приобрести, и кидаете шестигранный кубик. Результат, выпавший на нем, и есть цена, запрошенная торговцами (в суммарном количестве любых других ресурсов). Казалось бы: перекидывай кубик хоть "до посинения", ан нет. Как только вы отказались от предложения независимых, торговля прекращается до следующего хода. Что же касается обмена с другими игроками, здесь препятствий нет: торгуйте, пока остальные соглашаются это делать, и договаривайтесь о каких угодно ценах.





Для увеличения добычи ресурсов можно строить специальные здания. Так, Мельница повышает доход от добычи продовольствия, а Кузница — меди. Но содержание каждого здания требует два ресурса в ход. И если вы не нашли возможности оплатить строение, оно уничтожается.

Немалая польза в игре и от флота. Атлантида, по сути, большой остров. Вокруг нее расположены мелкие островки, достичь которых без флота невозможно. Плюс к этому, флот дает возможность перемещаться разведчикам и снабжать приморские анклавы. Но и это еще не все — каждый флот будет приносить своему владельцу приличное количество продовольствия (зависит от броска кубика). Неудивительно, что флотом рекомендуется обзаводиться как можно раньше. К тому же флот требует относительно маленького снабжения (те же два ресурса, что и здания).

И вот мы дошли до "псевдовоенного" элемента игры. Ваши колонии могут ограбить, а здания — сжечь. Делается это Разбойниками. Они могут возникнуть в результате неудачной разведки местности или самоуничтожения поселения (из-за нехватки еды). И если "Робин Гуда" не уничтожить, он останется на карте. Впоследствии его можно будет подкупить, предложив выполнить какое-нибудь задание. Например, пойти к соседу и ограбить его колонию или сжечь надоедливый флот соперника. Правда, при этом надо учитывать два нюанса. Во-первых, подкупать Разбойника придется каждый ход, так что содержание наемника влетит вам "в копеечку", если он стоит далеко от цели. Во-вторых, противники могут подкупать того же Разбойника (в свой ход), мешая вашим гениальным планам. Иногда случаются забавные ситуации, когда два игрока "просаживают" ресурсы, гоняя фишку Разбойника между соседними провинциями.

Чем еще хороша игра, так это договорами. Игроки могут заключать какие угодно договоры: от банального торгового обмена до совместной постройки/аренды зданий или предоставления ссуд. В приложении к правилам можно найти примеры разнообразных договоров и их реализации. Оформлено приложение в виде поучений купца Агафокла и читается.

Оформление "Атлантиды" сильно подкачало. Фишки ресурсов мелкие и неудобные для использования (помоему, лучше бы карточки сделали), колонии и дороги обозначаются одинаково (кстати, их фишки знакомы нам еще по "Колонизаторам"), да и все остальное "не блещет". Отлично выполнено только наполнение правил (я уже упоминал о поучениях), но этого для хорошей "настолки" маловато.

Итак, имеем мы неплохую экономическую игру, способную развлекать вас и ваших друзей несколько недель. Но, к сожалению, нет в игре той гениальности, которая присуща "Колонизаторам" или Mare Nostrum. И через какое-то время коробка отправится в шкаф, а вы — в магазин за новой "игрушкой".



"Атлантида" — игра для тех, кто любит строительство и развитие. Если бы не ряд недостатков (вроде оформления или недостаточного тестирования), стала бы одним из хитов. А так — проект чуть лучше среднего.

Morgul Angmarsky

НОВОСТИ

«Тени» во «Властелине Колец»

Вышел новый сет для карточной игры Lord of the Rings. Название сета — Shadows. Всего в нем 266 карт, среди которых как абсолютно новые, так и измененные варианты старых (вроде Леголаса там или Гэндальфа). В сете также насчитывают две новые механики и 60 редких карт. Что касается наборов, то нашему вниманию сет предложит новую колоду (60 фиксированных карт и 3 случайных редких), а также бустера по 11 карт (одна редкая в каждом). Поклонники игры могут ознакомиться с обновлениями правил на сайте www.decipher.com.

Новые колоды «Войны» в Беларуси

В Минск завезли четыре новые колоды для "Зимней войны" — второго сета "Блицкрига", а также новые бустера (в том числе расширенные). Теперь все поклонники финской и советской армий смогут принять участие в карточных сражениях, моделирующих первый период войны.

Программы для «Войны»

На сайте ККИ "Война" (www.game-war.ru) появилась полезная программа для "Войны". Она позволяет (в Microsoft Excel) рассчитать оптимальное количество ресурсов для колоды и будет очень полезна новичкам (программа сделана ветераном игры). В скором времени там же появится программа, помогающая строить колоды, — Deckbilder. А те, кто желает узнать, как появилась "Война", могут удовлетворить это желание на все том же сайте.

Будущее «Войны»

Недавно разработчики ККИ "Война" приоткрыли завесу тайны над своими дальнейшими планами. Так, в следующем году планируется выход третьего сета "Блицкрига" — "Неизвестной войны", рассказывающего о походе итальянской армии на Балканы. В третьем сете также появится возможность вести воздушную и морскую войну. А к 60-летию Победы выйдет спецвыпуск "День Победы", в котором появятся подразделения из будущих сетов "Войны" (в том числе "ИС-2" и "Пантера").

Стань рядом с богами!

Компания Mongoose Publishing выпустила для ролевой системы d20 system новую книгу правил — Book of Immortals. Книга эта рассказывает о развитии тех персонажей, которые уже перешли из обычного, смертного, состояния в бессмертное (или близкое к нему). Само собой, что у таких персонажей (мы зовем их богами) свои права и обязанности, нуждающиеся в регламентировании. Book of Immortals поможет вам в общении с богами, демонами и прочими подобными существами. Более того, благодаря ей можно будет даже создать в каком-нибудь плане свой собственный культ. Да, пожалуй, я бы не отказался от игры по таким правилам, а вы?

Российская ЖД

Тема железных дорог популярна не только в компьютерной, но и в настольной индустрии (даже у нас выходят соответствующие игры, например, "Железнодорожный магнат"). Недавно компания Mayfair Games (один из мировых лидеров в создании настольно-печатных игр) выпустила проект Russian Rails. Начиная с эры, последовавшей за окончанием Второй мировой войны, вы будете одним из строителей железнодорожной сети на пространстве от Балтийского до Черного моря (в европейской части СССР), продолжая это делать даже после распада Советского Союза. Кстати, Беларусь на карте также есть, посему ждем, когда же кто-нибудь возьмется за локализацию проекта.

Выставка игрушек

С 10 по 15 февраля в Нюрнберге состоится Международная выставка игрушек (под этим названием понимаются и настольные игры) — Spielwarenmesse. На ней будут представлены все новинки настольных игр за последние несколько лет. Кстати, на выставке будут присутствовать и российские разработчики (тот же "Технолог", например). В общем, если кто из вас будет в Нюрнберге холодными днями февраля, не пропустите столь значимое событие.

DOOM настольный

Очередной компьютерный мегахит обрел настольное воплощение. Компания Fantasy Flight Games выпустила настольную игру Doom: The Boardgame. Игроки, исполняющие роль морских пехотинцев, исследуют коридоры марсианской базы, сражаются с монстрами (среди которых "родные" нам импы, рыцари ада и прочие "зверушки"), ищут вооружение и экипировку. В игре около 60 миниатюр монстров и пехотинцев, причем все изображения соответствуют таковым в компьютерном проекте. Жаль только, что нам настольный DOOM придется ждать еще долго.

Американская неделя «настолок»

С 21 по 27 ноября в США проходила Национальная неделя игр, цель которой — максимальная популяризация развлечений настольного характера (варгеймов, карточных, настольно-печатных и ролевых игр). Американцев уже давно заботит проблема отвлечения молодежи от компьютеров и приставок. В качестве адекватной замены предлагаются как раз настольные игры. Неделю игр поддерживают не только разработчики игр, но и официальные органы и учреждения образования. Хотелось бы, чтобы и у нас подобные мероприятия также когда-нибудь стали реальностью.

Новости кампании по «КВ»

Продолжается подготовка кампании по "Кольцу Власти". На сайте www.ringofrule.ru опубликованы расовые правила для кампании, правила осад, а также листы боевых характеристик эльфийской пехоты. Там же можно найти описание эльфийской магии, основой которой является манипулирование временем. Заходите и смотрите, а при желании можете и зарегистрироваться для участия (регистрация началась 21 ноября).

Игра года — 2004

Те из вас, кто желает внести любимую игру в список на голосование "Игра года — 2004" (естественно, настольная), могут сделать это в соответствующем разделе форума "Настольные игры" www.rpg.by. Требования к играм, претендующим на высокое звание: они не должны быть продолжениями уже существующих систем (вроде "Блицкрига" для "Войны"), должны иметься в свободной продаже в стране (как минимум в столице) и должны были появиться на прилавках в Беларуси с конца 2003 года (ноябрь-декабрь). В голосовании примут участие как российские, так и западные проекты. На данный момент есть следующие кандидаты на победу (для локализаций в скобках указаны оригинальные имена игр):

1. "Цивилизация" (Mare Nostrum);
2. "Сумерки империи" (Twilight Imperium);
3. "Берсерк";
4. "Господин Великий Новгород";
5. "Дремучий лес";
6. "Римская империя";
7. "Средневековье" (Carcassonne);
8. "ЭВО. Век Динозавров" (Evo);
9. "Морские битвы Холодной войны" (Cold War Naval Battles);
10. "Ночной Дозор".

У вас пока еще имеется шанс предложить свою любимую игру (соответствующую критериям) на голосование. Что касается самого опроса, он будет проводиться на двух сайтах (www.bg.belhost.by и www.rpg.by) в игровых клубах страны. Результаты будут опубликованы в "Виртуальных радостях".

клубные вести

Настольные игры на «Берестконе»

В ноябре в Бресте произошло немаловажное событие — первый фестиваль "Бересткон", символизирующий закрытие игрового сезона. Присутствовали представители клубов, занимающихся полевыми играми и смежными с ними направлениями. На фестивале был достаточно традиционный круг мероприятий: секции по вопросам ролевого движения, показательные выступления, старинные танцы, концерты менестрелей и прочее. Не обошли вниманием и настольные игры. Клуб настольных игр "Кронверк" в сотрудничестве с брестским Клубом настольных игр провел секцию, на которой были показаны лучшие настольные проекты. Наибольший интерес вызвали игры "Цивилизация" (по которой была организована первая презентация в стране), Vampires (карточная игра по Миру Тьмы), "Берсерк" и "Война". Секция работала два дня, так что все желающие больше узнать о настольных играх смогли это сделать.

В целом итоги ее можно оценить как положительные, и люди, доселе думавшие, что настольные игры — это только преферанс или шахматы, поняли, как они ошибались. В будущем планируется продолжать сотрудничество ролевого движения и движения настольных игр, что идет на пользу им обеим. В следующий раз все смогут ознакомиться с последними достижениями в области "настолок" на фестивале "Менескон", который весной пройдет в Минске.

База клубов

Отныне на сайте www.rpg.by действует постоянно обновляющаяся база данных по клубам настольных игр. Найти ее можно в форуме "настольных игр". И если вы желаете пойти куда-нибудь поиграть в "настолки", там можно найти информацию о "местах проживания" таковых.

Morgul Angmarsky, morgul@newmail.ru

ОБЗОР

Knights of Honor

Жанр игры: глобальная стратегия
Разработчик: Black Sea Studios
Издатель: Sunflower Interactive
Количество CD: 1
Похожие игры: Crusader Kings, Lords of the Realms II
Системные требования: Pentium II-600 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 560 Mb Hard Disc Space
Локализатор: "Новый Диск"
Название локализации: "Рыцари чести"
Дата выхода локализованной версии: уже в продаже

Есть все-таки темы, которые всегда будут привлекать наших с вами современников. Тут и Вторая мировая, и пираты на Карибах, и, конечно же, Средневековье с его рыцарями, прекрасными дамами, турнирами и войнами. Приятно и то, что все больше компаний старается сделать что-нибудь оригинальное, не похожее на другие проекты. И пусть не всегда и не все получается, но такие попытки достойны уважения.

Возьмем, например, команду Black Sea Studios. Эта молодая болгарская компания не побоялась выйти на всемирный рынок со своим первым проектом — Knights of Honor. Игра рассказывает нам об управлении государством в Средние века (как это было по мнению создателей). Выяснением всех интересных моментов проекта и займемся.



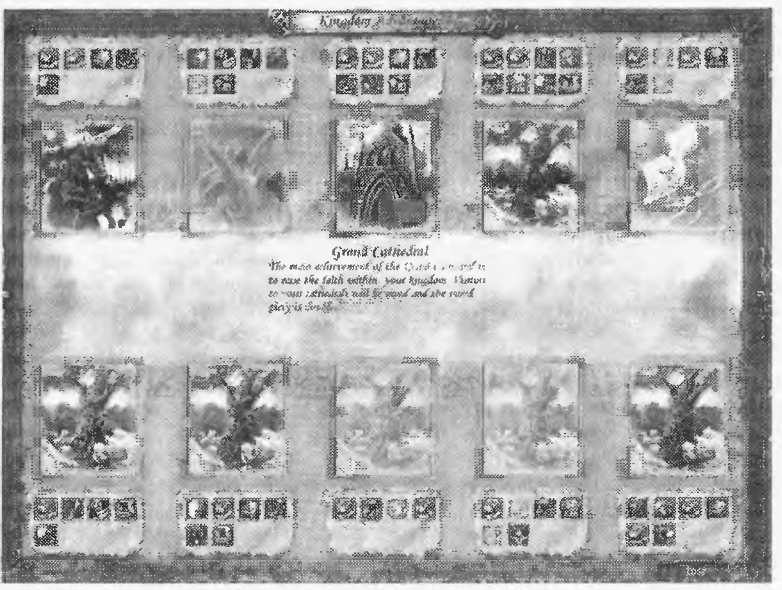
Мы, как это уже становится традиционно, являемся некоей "силой за троном", всемогущим хранителем государства. Надо выбрать себе имя, титул (реально ни на что не влияющий). И проследовать дальше.

Игровые режимы предлагают разыграть случайную битву, сразиться с соперниками по сети или же в одиночной кампании. Битвы проходят по простым правилам: нам дают случайное войско, аналогичным образом армию получает противник. Дальше начинается битва, которая закончится победой одной из сторон. Кампаний в игре три, отличия между ними только в начальном историческом периоде и возможных для выбора странах. Одна начинается в 1000 году нашей эры, вторая — в 1200, третья — в 1350. Стран больше всего в последней кампании, но, в принципе, каждый найдет себе государство по вкусу в любой эре, было бы желание. Что касается региона, он покрывает Европу, Ближний Восток и Северную Африку (поклонники средневековой Японии и Китая отдыхают).

Играть можно за любую страну, но, выбирая государство, обратите внимание, что некоторые страны начинают играть вассалами. Неискушенным игрокам не стоит начинать за такие страны. Ведь избавление от вассалитета проходит через войну с сюзереном, а он традиционно сильнее вассала (по крайней мере поначалу).

Карта в "живом" режиме отображает Европу и соседние регионы. На ней изображены города, деревни и прочие объекты, по ней в реальном времени перемещаются армии, между городами ходят человечки (для красоты), и прочее. Игра проходит в реальном времени, но с возможностью отдачи приказов "на паузе".

Государство в Knights of Honor — это совокупность провинций, управляемых из единого центра. Каждая провинция состоит из города и нескольких объектов (в каждой новой игре эти объекты располагаются поразному) — деревень, монастырей, ферм. Объекты эти дают вам всяческие бонусы, в зависимости от своего типа. Конечно, центр провинции — это город. Пока город в ваших руках, провинция считается вашей и приносит доход. В городе строятся здания (их в игре около пятидесяти). Построить все в одной отдельно взятой провинции никак не получится — из-за ограничений по возможностям. Например, в провинции, которая не граничит с морем, нельзя будет заниматься рыбацким промыслом. Еще для строительства многих зданий потребуется пройти по предварительной цепочке других построек. Часть зданий можно также апгрейдить, получая дополнительные "вкусности". Бонусы от зданий бывают самые разные. Некоторые строения дадут доступ к новым войскам, другие — увеличат доходы провинции, третьи — повысят спокойствие населения, четвертые — добавят в "копилку" королевства стратегические ресурсы и т.д.



Экономика, по сути, держится на двух китах — золоте и зерне. Причем зерно нужно в основном для найма и содержания войск, а золото — и для войск, и для строительства, и для многого другого. Следовательно, упор в развитии экономики стоит делать на пополнение казны. Но увлекаться этим не стоит. Разработчики вложили в игру интересную "фишку", именуемую инфляцией. Чем больше у вас денег в казне, тем больше будет тратиться на борьбу с инфляцией и тем меньше будут реальные доходы. В результате при 20-30 тысячах вполне можно сидеть в минусах. Избавиться от инфляции можно только одним способом — быстренько все деньги растратить. Благо сделать это не составит труда — "продвинутое" здание вполне может откусить от сундучка с золотом кусок тысяч в десять. Денежные поступления в казну идут от вассалов, налогов с населения и доходов от торговых путей. Есть и модификаторы, зависящие от способности правителя к экономике и некоторых других моментов.

Раз уж упомянул о правителе, стоит рассказать о династиях в игре. Нет, разветвленности и мощного династического элемента, как это было в Crusader Kings, ждать не стоит. Но правящая династия все равно важна. Во-первых, характеристики короля (Экономика, Дипломатия, Командование, Шпионаж и Религия) напрямую влияют на аспекты игры. Каждая характеристика может иметь числовое значение от нуля до трех (чем выше, тем лучше). Наилучший вариант — правитель со всеми тройками, но такие люди рождаются слишком редко. Так что придется выбирать из того, что есть, — игра разрешает королю сделать наследником любого из потомков мужского пола (и на том "спасибо!"). Если же у короля не будет наследников мужского пола, это не смертельно, но неприятно. В стране вспыхнет гражданская война, а это чревато осложнениями на пути к победе. Помимо самого короля, в династии бывают и другие "товарищи". В качестве таковых засчитываются его братья и сестры, а также жена. Правда, проку от королевы никакого (помимо деторождения), а вот дочерей короля можно выдать замуж, что позволит претендовать в будущем на титул мужа дочери (буде он помрет раньше нее). Ну а мужчин можно бесплатно сделать героями-рыцарями.

Герои — одна из изюминок игры. Это люди, которые помогают вам в самых разных моментах. Получить их можно двумя способами: сделать героем одного из представителей правящей династии или купить. Всего героев пять видов: Маршалы, Шпионы, Торговцы, Лендлорды и Священники.

Священники окажут вам неоценимую помощь в перекрещивании провинций, чья религия не совпадает с государственной. Также они увеличивают количество книг. А книги — это специальный ресурс, используемый для улучшения. Книг надо много, так что без Священников не обойтись.

Лендлорды берут под управление город, после чего в этом городе увеличивается производство зерна и рост населения. В общем, умеренно полезные товарищи.

Торговцы организовывают торговые пути и также могут управлять городами. И то, и другое повысит приход денег в казну, кроме этого, торговля позволит вам разжиться редкими стратегическими ресурсами (о них чуть позже).

Шпионы — самые интересные ребята. Основное их предназначение — собирать информацию и всячески вредить вашим врагам. Шпион отправляется в страну, которая вам "мешает", и ждет найма. Когда правитель государства-соперника решает нанять героя, есть вероятность, что он получит в качестве такового вашего шпиона. Тогда последний сможет осуществлять диверсионные операции. Какие — зависит от того, в качестве кого его наняли. Например, шпион-маршал может превратить войско в повстанцев, шпион-торговец — красть деньги из казны противника. Шпион же, управляющий городом, может даже заставить этот город принести вам клятву верности. В общем, очень полезные ребята. Шпионаж — одна из дорожек, ведущая нас к победе.

Наконец, Маршалы. Они возглавляют ваши армии, что означает ключевое положение в политике государства. Маршалы — единственные герои, которые улучшаются не с помощью книг, а приобретая опыт в боях. Направить полученный опыт они могут на улучшение тех или иных навыков (всего таковых у маршала может быть до шести штук). Навыки есть самые разнообразные — улучшающие боевые характеристики юнитов, ускоряющие армию, дающие ей бонусы в определенных ситуациях (в бою ночью или на вражеской территории), улучшающие самого маршала. Качайте их в обязательном порядке (не без помощи армии, конечно).

Единственный недостаток всех героев — они все требуют денег на содержание. Большую часть бюджета большой страны обычно "съедают" именно герои. С другой стороны, без них все равно не обойтись, придется принять "зарплату" как неизбежное зло.

Окончание на стр. 11

Knights of Honor

Название локализации: "Рыцари чести"



Локализатор: "Новый Диск"
Издатель: "Новый Диск"

Переводом игры занималась компания "Новый Диск", и, в общем-то, работа была выполнена неплохо.

Уже при загрузке, смотря вступительный мультик, мы видим, что голоса персонажей переведены (с сохранением духа и буквы игры). Далее, попадая в игровое меню, мы слышим голос, приветствующий нас фразой: "Добро пожаловать в мир "Рыцарей чести"!". То есть проявлено внимание даже к мелочам, за что локализаторов можно только поблагодарить.

При выборе страны все сделано в соответствии именно с оригинальной версией, а не с реальной историей.

К сожалению, исторические несуразности исправлены не были, видимо, у "Нового Диска" нет специалистов в этой области.

А жаль, ведь так не хотелось видеть в русской версии страны "Испания" в первой кампании (ну не было в то время такого государства!).

Появились и "ляпы", которых не было в оригинале (вроде страны "Таврии").

Описания стран переведены с точностью до буквы. Жаль только, что иногда такая точность вредит делу, и перевод в результате не соответствует действительности. Впрочем, хватит об истории.

Для переводной версии был взят один из последних патчей, за что хвалю локализаторов. Отлично переведены описания способностей князей, юнитов. Теперь те, кто не разбирается в английском, могут взять русскую версию игры и разобраться во всех нюансах. Тем более что качество перевода обучения находится просто на недосягаемой высоте.

Иногда ползание по менюшкам даже вызывает восторг. Например, в меню династии вас встретят фразой: "Позвольте представить вам монаршею семью". Ничего не скажешь, поработали на славу. Наконец, отдельное "спасибо" за оперативность перевода.

Короче говоря, "Рыцари чести" — отличная локализация. Даже с небольшими недочетами работа "Нового Диска" может стать примером для подражания.

***Оценка игры:** 8.*
***Оценка локализации:** 8.*

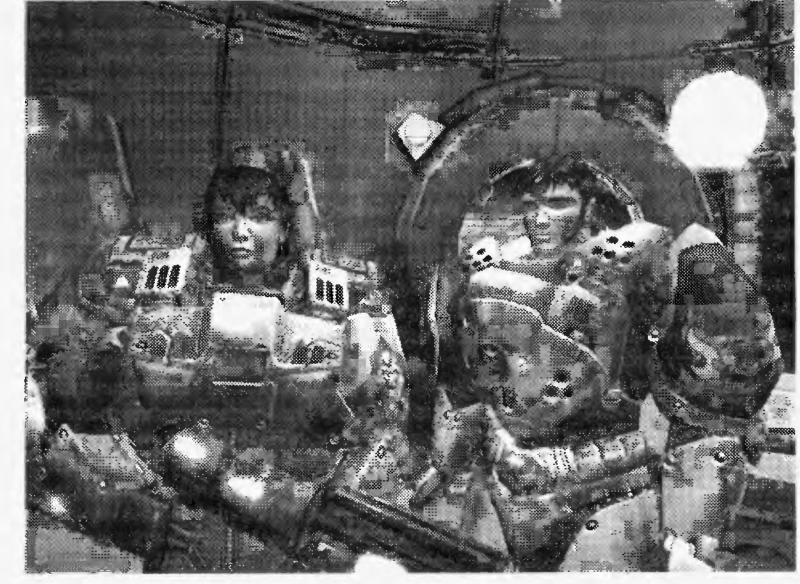
Morgul Angmarsky

Лицензионный диск для обзора предоставлен компанией "АДМ-Опт"

ОБЗОР

Tribes: Vengeance

Разработчик: *Irrational Games*
Издатель: *Vivendi Universal Games*
Жанр: *FPS*
Похожие игры: *UT2004, Halo, Tribes*
Количество дисков в оригинальной версии: *4*
Минимальные требования: *1 GHz, 256 Mb RAM, 32 Mb VRAM, 5 Gb free hard drive space*
Рекомендуемые требования: *2,5 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb VRAM, 5 Gb free hard drive space*
Издатель в России: *1С*



Вай-вай! Какая страшная игра получилась! Само собой, она не претендует на лавры DOOM3, и атмосфера непередаваемого ужаса здесь нагнетается без помощи жутких монстров и неаппетитных пришельцев. Разработчики, за спиной у которых уже есть один проект, по праву считающийся одной из страшнейших игр для PC (System Shock 2), прекрасно знают, как сыграть на струнах привередливой геймерской души похоронный марш. У этих ребят хорошая фантазия, которая заставит ваше сердце сотню раз выпрыгивать из грудной клетки и испуганно убегать в пятки! Приготовьтесь, дорогие читатели, — только в Tribes: Vengeance (TV) вы лицом к лицу столкнетесь с жуткими призраками, заполонившими наше телевидение: с мраком мексиканских сериалов и с ужасом индийских мелодрам! А чтобы составить представление о TV, достаточно лишь прицепить героям сопливых кинолент на спину ракетные ранцы, а вместо сковородок вручить в руки гранатометы. Вот и весь секрет создания хитовой игры, базирующейся на популярнейшей серии Tribes.

Кузнечики с базуками

Если вы ни разу не видели Tribes, то необходимо сделать маленькое пояснение. Tribes (что первая часть, что вторая) — это популярнейший в свое время сетевой шутер, в котором можно было гонять на всевозможных видах транспорта, стрелять из огромнейшего количества пушек и прыгать на невообразимые высоты благодаря jetpack'ам — ракетным ранцам. Замечательная игра. Динамичная, веселая, техничная, открывающая возможности для сотен тактических приемов и превращающая каждый новый матч в неповторимое действо. Была... Сейчас она лежит, задыхаясь, под тяжелой плитой с надписью: "С приветом от Halo, UT2004 и SW: Battlefront", оставшись уделом лишь скромной кучки истинных поклонников, в то время как остальные люди давно завязли по уши в сетевых режимах вышеперечисленных игр.

Тем не менее Tribes — это сильный брэнд. Tribes — это, если хотите, культ, сиквел которого распродавался бы на ура. Посему группе из Irrational Games было поручено в срочном порядке реанимировать почившего титана и влить в кровеносное русло серии живительную влагу, способную растворить образовавшиеся багровые сгустки.

Забыли ребята лишь об одном основополагающем принципе, который гласит: "Лечиться никогда не поздно, только иногда бесполезно". Особенно если пичкать пациента опытными образцами препаратов, не прошедших сертификацию.



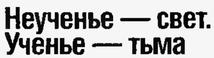
Мелодраматический маразм

Одиночный режим игры балует искушенных игроков нестандартным подходом. Он подсовывает нам дикую сюжетную линию, бешеными скачками прыгающую во времени и меняющую героев как перчатки. Играя за одну сторону, вы рискуете в следующей миссии оказаться по другую сторону баррикад и мочить бывших союзников. А некоторые эпизоды вообще приходится проходить по несколько раз, чтобы увидеть происходящее с разных точек зрения. С одной стороны, это очень привлекательно и необычно. С другой — вместо четкой и интригующей сюжетной линии нам придется довольствоваться лишь жалкими ошметками, демонстрируемыми в вяло срежессированных, беспорядочных скриптовых сценках.

Сценарий игры явно писал человек, который день за днем пересматривает индийские "блокбастеры" вроде "Зита и Гита" и "Любимый раджа". Так, по мере прохождения мы становимся свидетелями похищения низкополигональной принцессы (к которой пришел свататься заморский принц) неким свирепым воином-завоевателем. Спустя пару миссий ее "отворовывают" представители противоборствующего клана, а наш герой, как водится, мчится спасать бедняжку и походу в нее же влюбляется. Она приглашает его на встречу с папочкой, который в ответ прикладывает кучу усилий, чтобы сжить ее ненаглядного со свету. Но несостоявшийся принц с ловкостью выходит из ситуации, раскидав орды врагов, и убивает папашу-императора. Дочка, сломив сопротивление вялых сподвижников своего возлюбленного, выстрелом из гранатомета отправляет на тот свет и его. Но его братишка тоже не лыком шит и спустя несколько лет лишает принцессу (которая уже успела стать королевой) жизни. А вот ее дочь (ни за что не догадаетесь от кого) убивает своего дядю, чтобы, наконец, узнать, что все это было гигантской ошибкой и что настоящего виновника-интригана нужно искать совершенно в другом месте...

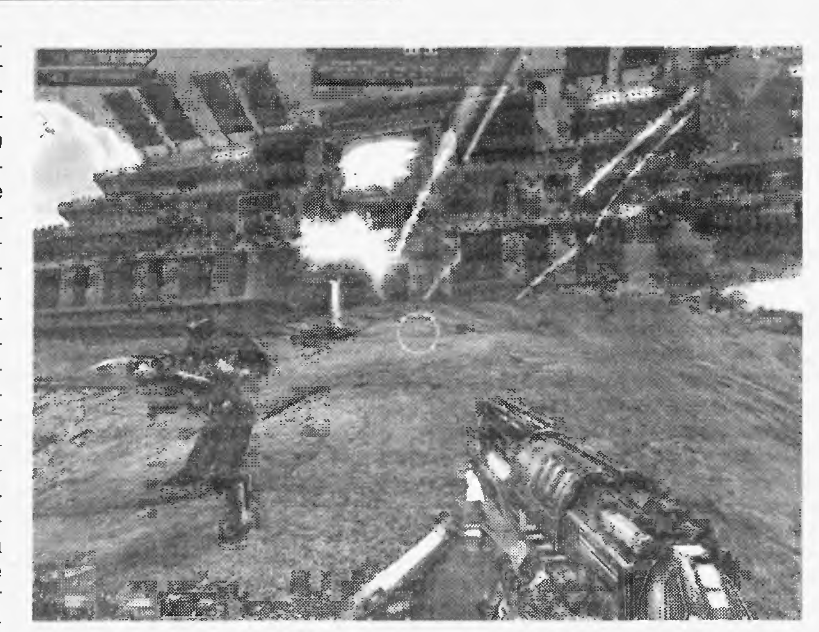
Такая вот бяка, периодически вызывающая приступы хохота (следуя традициям жанра, каждый герой на смертном одре произносит какую-нибудь душещипательную тираду). Единственным героем, к которому возникает хоть какая-то симпатия, является наемный киборг-ассассин, который все это время пытается укокошить хоть кого-нибудь из главных действующих лиц, но дурацкие обстоятельства постоянно ставят ему палки в колеса.

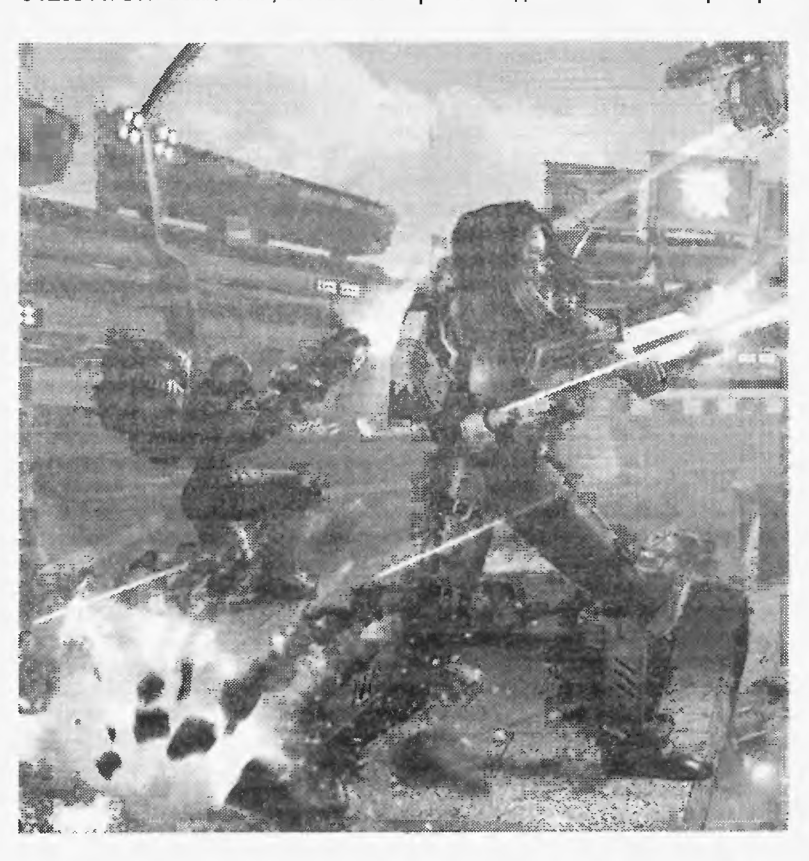
Удовольствие от игры усиленно портят и многочисленные нестыковки. Почему маленькая девочка во время побега из атакованного дворца уничтожает больше нападающих, чем вся имперская гвардия? Почему ее телохранителям достаточно получить одну пулю, чтобы отправиться на свидание со своими предками, в то время как она, без брони, в пестрой кофточке, не поморщившись, принимает на грудь тонны свинца? Почему прыгнувшая на бомбу принцесса умудряется отделаться лишь легким сотрясением, не получив ни единой царапины? Почему она же в одиночку кидается на толпы врагов в собственном доме, в то время как охрана бездействует? Почему ассассин мочит все, что движется, вместо того чтобы незаметно прокрасться к цели? Почему главные герои могут уничтожать целые армии, а вышколенные воины оказываются лишь мальчиками для битья? Почему, почему, почему... Можно продолжать бесконечно.



Неученье — свет. Ученье — тьма

Еще одной и самой большой ошибкой сценариста стала странная стилизация кампании под один большой и непрерывный туториал. В первой миссии нас упорно учат бегать. В другой — скользить. В третьей — прыгать. В четвертой разжевывают принципы мультиплеера. В пятой обучают пользоваться "кошкой". Между делом предусмотрительные разработчики дадут нам по очереди порулить всеми четырьмя видами техники и позволят в одиночку держать круговую оборону от превосходящих сил противника, раскидывая по округе турели и мины. И так до самого конца! Причем миссии достаточно продолжительные и все "уроки" успевают поднадоесть и вызвать на лице у игрока брезгливые гримасы.







МНЕНИЕ

Как показывает практика, умение спорить и умение спорить с Lockust'ом — вовсе не одно и то же. Посему что-то опровергать и что-то доказывать я не стану. Я просто изложу свой взгляд на отдельные моменты игры Tribes: Vengeance.

Начнем, разумеется, с сюжета. За редким исключением сторилайн в шутерах имеется лишь "для галочки". Разработчики же TV, Irrational Games, не преминули поставить сюжет на первое место. И за это тут же получили пощечину от привередливого Lockust'a. Насыщенная и интригующая сюжетная линия вкупе с возможностью понаблюдать за происходящим с разных сторон вызвала у него ассоциации с "индийскими блокбастерами". Хорошо хоть дона Педро с Марией Хуанитой не заставили в очередной раз перевернуться в гробу. Игровые журналисты всего мира становились в очередь, чтобы снять шляпы перед сценаристами. В конце этой очереди мечется Lockust и безуспешно пытается отыскать в кармане гнилой помидор...

Сингплеер — явление для мира Tribes новое. Уже за это можно было похвалить разработчиков и накинуть лишний балл. Вместо этого коллега начинает искать оплошности в AI (интересно, подозревает ли он о возможности выбора уровня сложности?) и ссылаться на общее однообразие, продолжая ставить в пример Halo.

Если же прислушаться к мнению большинства, которое почти полностью совпадает с моим, то TV нужно ставить в пример Halo, а не наоборот.

Разговор о сетевых режимах оставим "за кадром" — здесь, как говорится, "на вкус и цвет...". Сейчас мы берем во внимание физику. В TV роль физического движка выполняет Havok, пусть неотесанный и не в таком виде, как в свежем Half-Life 2, но справляется он со своими задачами куда лучше Bugie'вского самопала. Особенно это заметно в управлении транспортными средствами.

Превращение сингла в один большой и подробный туториал было вполне ожидаемым. Разработчики неоднократно говорили об этом в своих интервью. Да и вообще, все туториальные элементы в сингле находятся на своем месте. Они не мешают продвинутым геймерам и помогают новичкам. Ничего плохого в этом лично я не вижу.

Разумеется, возвышать TV над всеми сегодняшними шутерами я тоже не стану. По крайней мере сейчас. Баланс в игре хромает, с этим не поспоришь. Отсутствие ботов в сетевом режиме — тоже весьма серьезный недостаток. Но!.. После того как Irrational Games выпустит череду патчей, все может измениться. В лучшую сторону.

Коллеге могу посоветовать лишь перестать мерить всех на один аршин, добавить гибкости в свою модель восприятия окружающей действительности... А там, глядишь, и самому веселее станет, и "неправильных" игр станет меньше.

Моя же оценка Tribes: Vengeance — 9

Roll



Само собой, общее однообразие иногда перемежается с заданиями kill'em'all, но и они выполнены на редкость бездарно: летим до точки, убиваем всех вокруг нее, затем летим к другой, повторяем процедуру, потом к третьей, четвертой и пятой, чтобы (о чудо!) таким образом открыть дверь в укрепленную крепость.

Само собой, есть и неплохие миссии, вытягивающие на себе общий занудный геймплей и которые хочется проходить снова и снова, но их слишком мало. Ах, если бы не гнались создатели за продолжительностью игрового процесса, если бы они выкинули половину миссий, а другие сократили в два раза... Если бы игра за каждого из героев отличалась не только внешним видом аватары... На самом деле получился бы насыщенный событиями шутер. А так — проходить длиннющие уровни, радоваться материализующимся из воздуха врагам и тупо ловить противников "на подлете" быстро надоедает.

Пули свистят… А нам все равно!

Главным недостатком TV являются наши враги (бог с ними — с сюжетом и бесконечными тренировками), которые могли бы с успехом компенсировать недостатки игрового процесса, сделав бои, т.е. основную часть, по-настоящему зажигательными. Но этих бедняжек, боюсь, побоялись бы взять на воспитание даже в интернаты для умственно неполноценных — слишком агрессивные и тупые.

Часовой, усиленно делающий вид, что он охраняет территорию, спокойно продолжает следовать по маршруту, даже получив пулю в пузо от притаившегося снайпера. Мало того! Его апатия продолжается даже в тот момент, когда вы подбегаете к нему на расстояние выстрела из плазма-шотгана! Но если они сваливаются вам на голову по воле его величества триггера и их высочества скрипта, то тут уж не поможет никакая игра в прятки. В этих случаях, которыми вся игра забита под завязку, они демонстрируют завидную прозорливость и способны достать вас из-за любого укрытия, даже если вы умудритесь лихо за него заскочить, ни разу не попавшись им на глаза.

В общем, бои очень однообразны, а причина этого, в первую очередь, в том, что враги на протяжении всей игры однотипны. Они различаются между собой только броней (легкая, средняя и тяжелая) и вооружением (половина из которого в мультиплеере не используется ввиду бесполезности). А так — прыгаем высоко, стреляем далеко и пытаемся вовремя скинуть бомбу в точке приземления вражины. Появившаяся новая способность — скольжение — ускоряет передвижение по карте, но из-за того, что регулировать направление в этом режиме не представляется возможным, используется лишь время от времени, по большей части лишь в тренировочных миссиях.

Страусы не любят кошек за то, что те закапывают свое дерьмо в песок

Чтобы составить представление о внешнем виде TV, достаточно вспомнить его "папочку" — Unreal2, который щедро одарил "мстящих соклановцев" своим замечательным движком. Само собой, парни Irrational Games здорово потрудились, чтобы добавить глянца и лоска, но... сильно перестарались.

Забампленные стены весело поблескивают, а водичка покрылась привлекательными волнами при помощи шейдерной технологии, но всего этого слишком много, как будто в цирк попадаешь, ей-богу. Модели персонажей издалека смотрятся вполне достойно, но вблизи — натуральные куклы. В скриптовых сценах положение иногда пытается спасать анимация, но это "иногда" — понятие весьма растяжимое. Только нам продемонстрировали ловкий акробатический пируэт в исполнении горемыки-ассассина, как в следующей сцене от реализма не остается и следа и начинается представление из разряда "motion-capture здесь и не пахнет".

Если вы уже привыкли к хорошему дизайну арен, который можно увидеть в UT2004, то уровни TV покажутся вам (как показались и мне) сделанными на скорую руку, причем студентами-стажерами, в то время как главный дизайнер пошел прогуляться с симпатичной девушкой, да так и не вернулся. Однообразные ландшафты соседствуют здесь с примитивными "домиками" и "дворцами". Убранство внутренних помещений вызывает сомнения в психическом здоровье местных архитекторов. Представить, что такая база может функционировать, решительно невозможно: без ракетного ранца элементарно можно навернуться с дикой высоты и что-нибудь себе поломать, а с ним приходится прыгать по "ступенькам", находящимся на добром расстоянии друг от друга, с единственной мыслью — "не промахнуться бы!!!", иначе придется начинать утомительный подъем с начала. Да Ground Control 2 — стратегия(!) — смотрится на порядок лучше! Но больше всего меня поразили, простите, остроугольные унитазы, о которые можно элементарно порезать себе, еще раз простите, попу...

Физический движок также любит преподносить забавные сюрпризы: танк, наехавший на обычную бочку, вставший на дыбы и, естественно, перевернувшийся — здесь правило, а не исключение. С остальным же еще хуже. Тела воинов в тяжелой броне любят проваливаться в стены и отфутболиваться на несколько метров при легком касании. Можно легко взбегать почти по отвесной стене и любоваться на то, как врага швыряет НА вас, несмотря на то, что вы выстрелили ему в грудь. Много ляпов, слишком много. Даже UT2004 на этом фоне смотрится эталоном правильности взаимодействия твердых тел.

А если позвать друзей?

Как уже писалось выше, Tribes всегда был предназначен именно для сетевой игры. Привинченный сингл наводит на печальные размышления: видно, что ребята старались и придумывали нестандартные подходы, но не обкатали до конца свой проект и не вылизали его до "съедобного" состояния, настолбив огромнейшее количество всевозможных ляпов и отправив дизайнеров в продолжительный отпуск на время создания проекта. Чем же может похвастаться в таком случае TV? Пожалуй, лишь мультиплеером.

Ракетные ранцы, невообразимые прыжки, техника, забавные сетевые режимы, возможности разбрасывать мины и турели по округе, распихивать по карманам бонусные "паки" (packs) разной степени полезности — вот и все. Чтобы нормально играть и получать удовольствие, необходима сплоченная бригада профессиональных и сыгранных игроков, каждому из которых отводится свое место в команде. Вооружение, к сожалению, абсолютно несбалансировано. Так, ракетница, выпускающая шесть ракет, летящих по только им ведомой траектории, абсолютно непредсказуема. Плазменный дробовик пригоден лишь для боя на ближних дистанциях (а воевать приходится преимущественно на дальних). Пулемет отпадает, т.к. имеет низкую скорость стрельбы и вызывает небольшие повреждения. А на первое место по эффективности выходят "дискомет" (Spinfusor), Grenade Launcher, огнемет (в самом деле мощная штука для "выкуривания" противника) и снайперка.

Хотите старого доброго Tribes'овского мультиплеера — играйте в старый добрый Tribes. Хотите оригинального и усложненного — ваш выбор остановится на TV. Хотите хорошего, с современной графикой и отлично проработанным геймплеем — играйте в Halo, UT2004 и SW:Battlefront (в последнем, кстати, тоже есть ракетные ранцы).

Если же вы все-таки рискнете установить на свой компьютер это чудо, то учтите — ботов, с которыми можно побегать по аренам в ожидании друзей по локалке, в игре нет.

5 6 **7** 8 9 10

Хорошая идея, интересный подход к сюжетному повествованию и любопытные нововведения в сетевом режиме задыхаются под тяжестью занудного сингла в лучших традициях мексиканских сериалов, халтурной работы дизайнеров, поддавшихся на соблазнительный метод "copy-paste" и кошмарного музыкального оформления, сбацанного бесталанным диджеем. Местами игра, несомненно, радует, некоторые сетевые режимы балуют новизной, способной скрасить времяпрепровождение людей, у которых уже в печенках сидят CTF, Team Deathmatch и Domination.

Lockust
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Knights of Honor

Начало на стр. 9

Пора сказать и об армиях. Армии бывают двух типов: одни сидят в гарнизонах, другие — ходят вместе с маршалами. Типов войск много, среди них есть и уникальные (которых можно, правда, найти в лагерях наемников). Родов войск несколько — мечники, копейщики, стрелки, кавалерия, осадные орудия. Рассказывать о том, что дает каждый из них, не буду, все стандартно. Скажу лишь о битвах. Когда две враждебные армии сталкиваются на карте, происходит сражение. Сражение может проходить как в автоматическом режиме, так и в режиме непосредственного управления армией. Во втором случае загрузится карта (рельеф которой зависит от местности, где находятся армии), на которой можно командовать войсками, пытаясь объяснить врагу, "в чем он не прав". Единственное серьезное отличие от игр подобного рода — потеря полководца означает автоматическое поражение армии. Отсюда и разница в тактике между Knights of Honor и, скажем, Medieval: Total War.

При нападении на крепость ее можно как осаждать, так и брать штурмом. Длительность осады зависит от количества продовольствия внутри крепости и мощи ее оборонительных укреплений. Штурм, как и сражение, может отыгрываться на автомате или же в режиме "ручного управления". После взятия города придется еще немного подождать, пока в нем сменится администрация. Но даже после этого события у людей какое-то время будет жива в сердцах ностальгия по прежней жизни. Похвально, что и сказать.

Теперь стоит немного рассказать о стратегически важных товарах. Эти товары необходимы для обретения вашим государством преимуществ. А преимущества — это бонусы, которые действуют на всю страну в целом. Например, увеличение доходов или роста населения. Правда, для получения бонуса придется немало постараться, добывая редкие товары.

Религия в игре все же менее важна, чем торговля. Всего религий четыре — католицизм, православие, мусульманство и язычество. Первые три предоставляют игроку различные бонусы, а вот язычество мне нравится меньше всего (реальная польза от него нулевая). Захваченная провинция может перейти в вашу веру. Правда, почему-то переход в государственную веру обычно осуществляется сверхбыстро, что снижает надобность в священниках. Даже когда я играл за языческую Литву, удавалось "убеждать" католиков в необходимости отойти от своей веры чуть ли не моментально. Явная недоработка. Кстати, государство может перейти в другую веру (кроме языческой) — достаточно, чтобы в составе страны была хотя бы одна провинция с требуемой религией. После чего выбираем новую веру и объявляем об этом народу. Результатом часто могут стать восстания или даже отделение от государства его частей. Помнится, когда я в Литве провозгласил православие, страна моментально распалась на уделы, за возвращение которых пришлось воевать. В общем, хлопотное это дело — смена веры, хотя и необходимое в случае с базовой религией — язычеством.

Не забывайте и о наличии в игре дипломатии. Дипломатических действий немного: объявление войны, заключение мира, торгового соглашения, пакта о ненападении союза и династического брака. Но этого хватает с лихвой. Стран на карте хватает, и политическая ситуация будет регулярно меняться, а вам надо за ней постоянно следить. Кстати, в Knights of Honor вполне реально выиграть, не ведя наступательных войн, с помощью одних лишь международных отношений. Такого, по-моему, еще ни в одной аналогичной игре не было. Есть и другие приятные моменты — так, когда вы собираете все провинции, необходимые для создания более мощной страны, вам предлагают стать новой страной (как в Crusader Kings). Уж не знаю, подсмотрели разработчики у Paradox`ов или же сами додумались, но честь им и хвала за внимание к "мелочам".

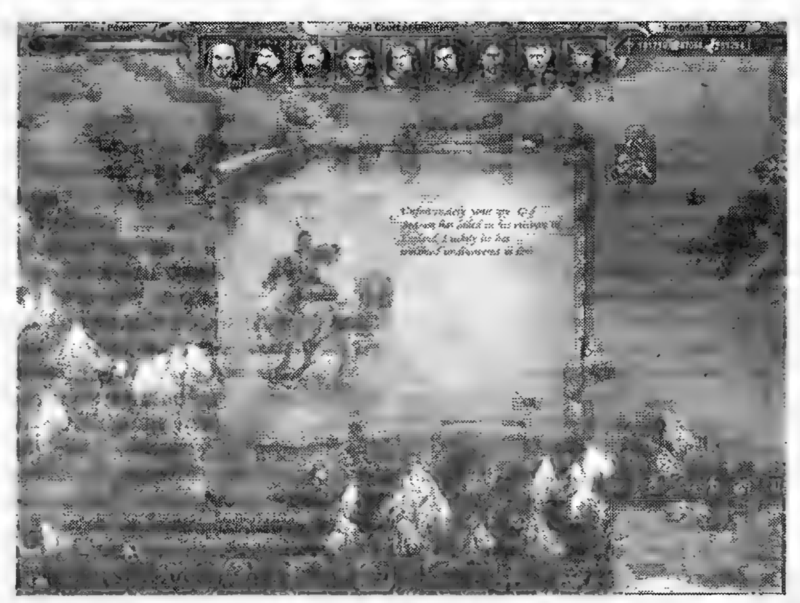
Наверное, единственное, чего вы до сих пор не поняли — в чем же цель игры? Цель проста — стать Императором Европы (читай "всей карты"). Делается это через голосование. Ведущие страны мира будут решать, стоит ли доверить вам столь ответственный пост. Так что надо иметь с ними хорошие отношения, да и самому быть "не слабым парнем", ибо при отрицательном результате голосования многие его участники объявят вам войну. Впрочем, можно выиграть, просто завоевав всех, хотя этот путь гораздо сложнее выборов.

Графически игра выполнена неплохо, а анимация так и вовсе порой восхищает (особенно на глобальной карте). А вот музыка — не очень, остается пользоваться WinAmp`ом. Хотя, в принципе, за быстрым течением игры всего этого просто не замечаешь.

5 6 7 **8** 9 10

В Knights of Honor много интересных идей, большинство из которых нашло достойную реализацию. Не зря на одном из форумов сказали, что "Knights of Honor — это то, чем должны были стать Lords of the Realms III". Герои, войны, экономика — все говорит нам об успехе проекта. А недостатки не мешают погружаться в игровой процесс, который поражает не только проработанностью, но и скоростью. Пока не хит, но очень хорошая игра — то, во что стоит поиграть.

Morgul Angmarsky
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by



ОБЗОР

Need for Speed: Underground 2

Жанр игры: *аркада*
Разработчик и издатель игры: *EA*
Дисков в оригинальной версии: *2*
Похожие игры: *NFS:U*
Минимальные системные требования: *900 MHz CPU, 256 Mb RAM, 8X CD-ROM, 32 Mb VRAM, 1,8 Gb HDD*
Рекомендуемые системные требования: *P-IV 2,4 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb VRAM, 2,0 Gb HDD*

Последние несколько дней я здорово рискую жизнью. Да-да, не здоровьем, не деньгами, а именно жизнью. Потому что ежедневно встаю, завтракаю, запускаю на несколько часов NFS:U2, затем с огромным трудом отрываюсь от монитора и еду на работу на совсем не виртуальном Volkswagen Passat 2.0. Так делать нельзя. Я постоянно ловлю себя на том, что пережимаю педаль газа, резко трогаюсь с места и торможу за пару метров до светофора, но самое главное — забываю смотреть в зеркала бокового вида! Это не говоря уже о неизъяснимом желании сорваться на повороте в занос... Так определенно делать нельзя. Мысли, вместо того чтобы течь в нужном направлении, скачут туда-сюда как угорелые. Голова постоянно забита такими (не) насущными вопросами, как: "Хватит ли денег на полный апгрейд двигательной системы Audi TT или пока ограничиться хэчбеком A3?", "Где в центре города спрятаны еще два автомагазина?" и, наконец, "Можно ли "забахать" под днище настоящую неоновую лампу или это чревато постоянными разговорами с ГАИшниками?" Надеюсь, ситуация понятна? Синдром зависимости от второй "Подземки" налицо. Она влияет на мозги, нервно-сосудистую систему и опорно-двигательный аппарат. Однако частая езда за рулем — единственное противопоказание к ознакомлению со свежим хитом от EA. Всем остальным можно с радостью приобщаться к этой, без сомнения, лучшей автоаркаде года.

Возможно, я чуть поспешил с "оглашением приговора", но прошлогодний опыт подсказывает, что в 2004 ситуация с итогами игроиндустрии будет аналогичной. Первая часть проекта стала, по мнению абсолютного большинства, лучшей аркадой (иногда — с приставкой "авто") прошлого года. Давайте посмотрим, чем нас решили "взять за живое" на этот раз.

Всех, кто по каким-либо причинам не успел еще поиграть в это чудо, интересует только один вопрос: "Стало ли оно лучше?". Да, друзья, определенно стало. Насколько? Это уже отдельный разговор, потому как наверняка найдутся и те, кто будет совершенно без ума от всех нововведений проекта, и те, у кого определенные моменты вызовут лишь разочарованную гримасу.

Игра встречает весьма неплохими видеороликами, выполненными в двух стилях: традиционном, демонстрирующим неплохие SG-наработки, и в виде рисованных комиксов. Второе решение, очевидно, призвано было добавить игрушке "стильности". Кому как, а я лично на ролики внимания вообще не обращал. Разве что за исключением тех случаев, когда демонстрировали очередную "заглавную" красотку по имени Рэйчел. Которую, кстати, озвучивает такая симпатичная девушка, как Брук Берк.

Как и Саманта в первой части, Рэйчел подбирает нашу обезличенную персону на улице и — исключительно по доброте душевной — приобщает к миру уличных гонок. Вот тебе, мол, два доллара — иди, купи кило яблок, помой их и продай за четыре. На четыре доллара купи два кило яблок, помой их и продай за восемь. И так до тех пор, пока не насобираешь денег на первый автомобиль. Такая предыстория вполне могла бы послужить сюжетом для игры, поскольку своего здесь фактически нет. На самом деле, все куда более прозаично.

Автомобиль дадут выбрать сразу. Конечно, стартовые "повозки" далеки от амбиций настоящего гонщика, но, как говорится, "все мы с чего-то начинали". Как только ваша рука зафиксируется на рычаге переключения передач, Рэйчел даст знать о первой гонке, что само по себе не так уж и неожиданно. Интересен способ, которым она это делает. Здесь, видите ли, игрок изначально имеет такой незаменимый в хозяйстве аппарат, как сотовик. Все важные для дальнейшего прогресса задания и информацию вы будете получать посредством звонка, тогда как менее важные сведения придут в виде SMS. И почему раньше до этого никто не додумался? Я вообще, кроме обеих частей "Сибири", что-то не припомню игр, в которых главгерой активно пользовался бы мобильником (просьба полковника С. Фишера с его знаменитым смартфоном Sony Ericsson P900 сюда не приписывать — то была чистой воды реклама). А здесь без него — как без рук. Пораскинув мозгами, соображаешь, что и в первой части с нами вроде бы иногда связывались посредством GSM, но тогда это было не так ярко выражено.

Итак, задание получено, молодой и финансово необеспеченный организм жаждет славы и рвется в бой, двери гаража широко распахиваются перед нами и...

Приехали! Первые десять минут и не думаешь о том, что где-то ждет первое соревнование и первый денежный приз. Все органы чувств както незаметно отключаются, и на первое место выходит зрение. До чего же красиво! Грех начинать обзор с живописаний местной графики — это пошло и банально, но супротив природы не попрешь. Все внимание поначалу действительно приковывает экран.

Справедливости ради стоит заметить, что кардинальных изменений движок не претерпел — он остался во многом прежним, если говорить об общей стилистике. Однако два важных изменения все же произошло: картинка прибавила в полигонах (в частности) и в уровне детализации (в целом). Разумеется, попутно она прибавила и в системных требованиях, так что готовьте кошельки на новую видеокарту. Кроме этого ожидаемого, в общем-то, нюанса, заметен немалый труд дизайнеров. Город восхищает. Те, кто никогда не был и вряд ли побывает в Америке — посмотрите, на что она действительно похожа. Такое светопреставление из огней и красок можно увидеть разве что в ночном Манхэттене или Лас-Вегасе. С той лишь разницей, что в этих городах вам никто не позволит погонять со скоростью 250 км/ч, а здесь можно и нужно! Отдельного внимания заслуживают спецэффекты: переработанный в соответствии с действительностью свет фар радует око радужной кромкой, ускорение заставляет насладиться эффектом Допплера, знакомым еще со времен "Звездных войн", а здешняя реализация дождя если и не самая реалистичная, то уж наверняка самая красивая из всех существующих аналогов.

В отличие от помиссионой структуры первой части, тут игрока почти ни в чем не ограничивают — можно кататься где угодно, проходить сюжетные гонки в любой последовательности или же заниматься исключительно отловом разбросанных по всему городу "случайных" заездов, дабы заработать деньжат и приехать на "официальный" старт более подготовленным технически.

Поначалу доступен только центр города. Впрочем, на первых порах этого более чем достаточно — центральный район традиционно самый большой из всех. Хитросплетение городских улочек и проспектов складывается в замысловатый рисунок, который вы всегда сможете увидеть, активизировав карту. При первом взгляде на зарисовку города у меня возникло устойчивое чувство дежа вю, да такое, что сам Нео позавидовал бы. Где я это уже видел? Ответ приходит почти мгновенно. Ну конечно, родной Vice City! Помимо чисто внешнего сходства, NFS:U2 переняла множество других фамильных черт детища Rockstar. Как вам, к примеру, открывающиеся по мере прохождения новые городские районы? А любителей искать сокровища, припрятанные разработчиками, наверняка порадуют разбросанные по всему городу десятки денежных призов. Впрочем, на этом сюрпризы не заканчиваются.

Все сюжетные гонки отмечаются на карте кружками разного цвета. Легенда с пояснением цветов также присутствует, поэтому углубляться в описание я не стану. Что касается самих режимов, то тут не обошлось без нововведений. От первой стартовой "свечки" и до клетчатой финишной черты игра разбита на чемпионаты, в каждый из которых входит по одной гонке каждого вида плюс завершающая — URL (Underground Racing League). Мне кажется уместным остановиться на каждом режиме подробнее, поскольку со времен первой части произошли довольно значительные изменения.

Circuit не изменился со времен прародителя. Насколько проста и незатейлива его концепция, настолько же подло и коварно исполнение. Самый ненавидимый автором этих строк вид заездов по причине, ни на йоту не изменившейся. Суть — обыкновенные гонки по кругу, по городским улицам. Количество кругов варьируется от двух (в основном в начале) до 6-7 (ближе к концу). Принципиальной сложности Circuit не представляет, если не принимать во внимание один момент: как и в первой части, будь вы хоть трижды крутым гонщиком на оттюнингованной по самое "не балуйся" машине, никто не застрахует вас от того, что на самом последнем круге, за сто метров до финиша из-за границы трассы (!!!) в бок вашей красавицы "случайно" въедет пересекающий полосу автомобилист. Пятнадцать минут напряженнейшей борьбы пойдет насмарку за доли секунды. Психика опасно балансирует на грани срыва, и вновь возвращается уже было прошедший после первой части нервный тик.

Sprint уже лучше. Изменениям не подвергся: обычный заезд из пункта А в пункт Б, кто приехал первым — того и тапки.

Drag — мой любимчик. Кроме того, что он самый скоростной и адреналиносодержащий, так и проходится быстрее всего. Никаких концептуальных мутаций также не претерпел. За что и продолжаем любить.

Drift — вот здесь уже не все так просто. Во-первых, теперь на трассах помимо вас находятся еще трое любителей поездить "юзом". Стартуете вы одновременно, поэтому будьте готовы к частым столкновениям. За ДТП с участием соперника очки не снимаются, а вот стоит чуть задеть боковой бордюр — "наша песня хороша — начинай сначала". Все набранные на заносе очки сгорают. Помимо всего прочего, теперь заезды ограничены во времени — если вы отстали от конкурентов после того, как по-

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Все в этой статье пригодится в первую очередь начинающим игрокам. Те же, кто провел за игрой не один день, вряд ли найдут здесь много полезной информации. Нижеприведенные рекомендации не претендуют на уникальность, а призваны лишь облегчить жизнь начинающего уличного гонщика и не дать ему совершить некоторые досадные ошибки.

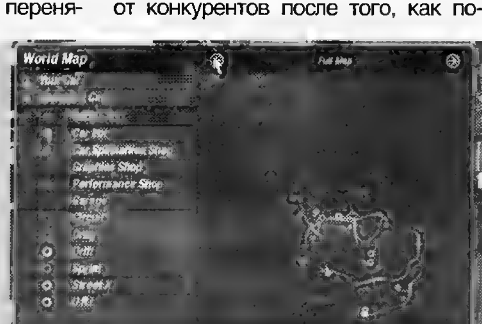
- Деньги, разбросанные по всему городу, только начинаются с 50 долларов, позже будут встречаться экземпляры по 200 и даже больше, так что ими не стоит брезговать ни в коем случае, тем более что в этой игре денег всегда не хватает.
- Хотя сами машины здесь ничего не стоят (каждый раз после того, как вы становитесь победителем в очередной URL, открывается новая машина), к выбору любимицы стоит подходить очень осторожно и не пробовать все подряд. Дело в том, что все апгрейды — как визуальные, так и технические — ставятся только на одну машину раз и навсегда. То есть в пределах одного авто вы можете устанавливать самые различные модификации (из тех, что уже куплены), но нельзя снять какие-то части с одной машины и переставить на другую. Продавать детали "назад" тоже не позволяется. Так что лучшая стратегия, которой придерживается и ваш покорный, следующая: при появлении нового автомобиля с лучшими ходовыми характеристиками можно его приобрести и провести модернизацию в Performance Shop, дабы "новичок" хорошо себя чувствовал на трассе. Все остальные визуальные апгрейды разумнее отложить до лучших времен — до того момента, как будут пройдены все имеющиеся в наличии URL. Тогда, если не появилось ничего более достойного, можно будет заняться и украшательством — деньжат к тому времени у вас будет достаточно.
- Обязательно подбирайте все попадающиеся по дороге значки "i" — частенько они несут весьма важную информацию: от способов исполнения некоторых трюков до указаний мест расположения спрятанных магазинов. И не забывайте читать все SMS от Рэйчел — в них встречается та же полезная информация. Помните, что все приходящие сообщения можно пролистать и позже, они сохраняются в памяти.

"Потаенные" магазины, как правило, располагаются в неявных местах, найти их можно следующим образом:

1) для начала поройтесь в сообщениях — если в них есть упоминание о скрытом магазине, обязательно будет упомянут и район города, в котором он расположен. До нужного района добирайтесь так же, как и в реальной жизни — по указателям и информационным щитам;

2) все магазины сигнализируют о своем существовании яркими цветными снопами света. Как только увидите такой луч (направленный по диагонали вниз), сразу начинайте рыскать вокруг него — где-то рядом должна быть дверь;

3) часть магазинов можно обнаружить по мировой карте — как правило, они скрываются в махоньких ответвлениях-тупичках от основных магистралей. Обнаружив такой "аппендикс" на карте, можно добраться до него своим ходом и посмотреть, нет ли чего поблизости.



Карта города. Закрашенные кружки — различные автомагазины, которые я уже нашел.



Ауди TT — одна из самых красивых машин в игре, к тому же с отличной управляемостью.



следний из них завершит круг, начинает тикать таймер, извещающий о неизбежно скором прекращении гонки. Слава Богу, время не играет решающего значения; даже если вы не пересекли финишную черту, но набрали больше всего очков — все равно приз достанется вам. А ближе к середине игры открывается новый тип Drift'а — горный. В нем вам предстоит съехать вниз по участку горного серпантина, накрутив при этом как можно больше очков. Соперников здесь нет, зато есть куча ненавистных "автолюбителей", с которыми категорически нельзя пересекаться. Езда горным Drift'ом — занятие ощутимо более сложное. О некоторых аспектах, облегчающих прохождение данного режима, читайте в "Полезных советах".

Street X — нечто новенькое. Представьте себе заковыристые Drift'овые трассы, зачастую размещаемые в подземных автостоянках. Теперь вам предстоит пройти их в обычном режиме, то есть просто сделать несколько кругов и прийти первым. Вся проблема в том, что здесь нужно с самого начала контролировать свою позицию и тщательно вписываться в каждый мелкий поворот, ибо стоит дать сопернику оторваться всего на пару секунд — и догнать его будет фактически невозможно. Азотным ускорителем пользоваться нельзя, так что все внимание — собственному мастерству. Заезды тут довольно короткие и быстротечные, поэтому в напряжении держат со страшной силой.

Кроме этого будут встречаться несколько видов других заданий. Наконец-то игроков решили познакомить с одной из реалистичных сторон жизни "полуночных гонщиков" и ввели спонсорские заезды. Процедура приобретения спонсора выглядит следующим образом: стоит вам проявить себя на каком-нибудь громком соревновании, как на вас обратят внимание несколько фирм-производителей экстремального автоинвентаря и предложат продвигать их имя в массы. Здесь главное внимание стоит уделять не гонорарам, которые сулят различные спонсоры, а видам гонок, которые они предлагают. Лучше потерять сотню долларов, но сэкономить кучу времени и нервов — вы уж мне поверьте.

Еще одним "звонком престижа" станут предложения от фотографов известных автожурналов и DVD-изданий. Как правило, "просыпаются" фотографы после того, как вы проапгрейдите свой автомобиль и выиграете на нем несколько сюжетных или рэндомных заездов. Тогда вам позвонит Рэйчел и скажет, куда надо подъехать (на карте такие места обозначаются звездочками). Однако не все так просто — здесь за фотографии вам полагаются денежные отчисления, а выкидывать деньги на ветер никто не любит. Так что когда вы доберетесь до точки рандеву с фотографом, он вас вежливо попросит прокатиться с ветерком к определенному месту за ограниченное время, дабы он смог убедится, что вы действительно достойны красоваться на обложке журнала. За это маленькое неудобство фотограф позволит вам самому выбрать ракурс автомобиля для снимка.

Ну и конечно, никуда не делась одна из главных изюминок игры — огромное количество самых разнообразных деталей и запчастей, которыми нужно оснащать авто. Простое перечисление всех доступных "запцацок" займет не одну газетную полосу, поэтому я лишь вкратце упомяну о совершенно новых прибамбасах. Итак, кроме стандартного неона "под днище" можно будет подсвечивать еще содержимое и капота, и багажника (куда отныне можно устанавливать навороченные аудиосистемы). Особое внимание стали уделять зеркалам заднего вида — их теперь просто уйма, а кроме них появились вращающиеся "нашлепки" на колесные диски. Отныне можно выбирать внешний вид приборной панели, устанавливать систему гидравлики, которая по нажатию специальной клавиши приподымает кузов над подвеской, оснастить капот раздвижными лючками, заменить обычные дверцы на пневматические а-ля Ламборгини... Уф, довольно, остальное сами увидите. Да и если в первой части процесс визуального тюнинга приносил больше эстетического наслаждения, нежели практической пользы, то здесь хорошие внешние данные — необходимая для дальнейшего прогресса составляющая. В определенные моменты вас просто не пропустят дальше (закончатся миссии), пока вы не доведете свою машину до 3-х звездочек "визуальной красивости". Позже потребуют уже шесть звезд и т.д., максимально допустимое количество — 10. Даже и подумать боюсь, что это будет за внеземная красота. Более того, за каждую полную звезду внешнего стиля вам полагается бесплатная (читай — не требующая заезда) фотография в новом журнале и соответствующее денежное поощрение. Кстати, очки репутации, зарабатываемые во время абсолютно всех гонок, также зависят от внешнего вида, а набрав побольше этих очков, можно в очередной раз привлечь к себе внимание СМИ. Вот такой замкнутый, но продуманный круг.

Кстати, в отличие от оригинала, все работы по тюнингу разбиты на отдельные составляющие, для каждой из которых существует свой магазин. Хотите поменять окрас машины или наклеить новые винилы? Просим в Graphics Shop. Движок пыхтит, а трансмиссия требует апгрейда? Вас ожидают в Performance Shop. Нового "железного коня" разрешат посмотреть в Car Lot, а многие визуальные навороты станут доступны лишь в Specialites Shop. Настроить же ходовые характеристики машины под конкретный вид соревнования нам поможет Дино — старый знакомый Рэйчел, который съел на автомобилях не только собаку, но и всех остальных домашних питомцев. Попасть к нему в мастерскую можно из Гаража.

Все эти заведения равномерно раскиданы по районам города, причем далеко не все доступны сразу. Еще одним нововведением (если не проводить аналогии с Vice City) можно считать "спрятанные" магазины, которые игрок должен отыскать самостоятельно. Когда вы откроете все заведения, отпадет надобность в поездке на другой конец города, чтобы установить новый бампер, поскольку где-то неподалеку расположен точно такой же магазин.

Раз уж мы заговорили о поездках через весь город, стоит упомянуть о факте владения нашим бравым гонщиком-экстремалом таким устройством, как система спутниковой навигации (GPS). В любой момент времени игрок имеет возможность установить "маяк" на интересующий его магазин или соревнование. Тогда вверху экрана, как по волшебству, появится синяя стрелка "компаса", которая значительно облегчит навигацию по ночному мегаполису. Частенько помогает.

Конечно, автопарк тоже подвергся количественным изменениям. Порадовало то, что здесь отныне представлены все три главные мировые школы: американская, японская и немецкая. Плюс появились такие нетрадиционные для уличных гонок средства передвижения, как внедорожники, или, говоря по-нашему, "Джипы". Хотя скоростной потенциал у них довольно скромный, но сам факт возможности оседлать громадный "Хаммер" и проверить его на прочность — дорогого стоит.

Что касается физики, то она оставляет двойственное ощущение. С одной стороны — каждое изменение подвески и модернизация движка тут же сказываются на поведении автомобиля на трассе. В этом можно убедиться, собственноручно занявшись "ходовым" тюнингом и тут же проверив результаты в пробном заезде. Кстати, хочу высказать огромный респект разработчикам — они позволили настроить ЛЮБУЮ деталь автомобиля в очень широких диапазонах, начиная с жесткости тормозных колодок и заканчивая системой электронного распределения подачи топлива.

С другой стороны — вы запросто можете на скорости 200 км/ч впечататься лбом в столб — и на машине не останется ни царапины. Автомобиль ведет себя на трассе как десититонный железобетонный блок и абсолютно не поддается деструкции. Очевидно, разработчики решили не травмировать психику геймеров видами искореженного красавца стоимостью в десятки тысяч долларов. Что ж, в принципе — разумно, аркада все-таки.

Ну и святотатством было бы не упомянуть о милом сердцу любого ветерана "Подземки" отборнейшем саундтреке, который по энергоемкости оставляет далеко позади продукцию лучших аккумуляторных компаний. Да, стиль чуть изменился — стал менее агрессивным, что никак не сказалось на его вышеописанных качествах. Присутствуют как новые композиции, так и лучшие представители оригинальной игры плюс несколько перепевок хитов прошлых лет. Но главный показатель сохранился — игру по-прежнему не стыдно запустить лишь для того, чтобы послушать заглавную тему "Riders on the Storm".



Какие еще могут быть выводы? Если вы нормальный человек — то уже давно забросили газету и зарабатываете извозом на карбоновый спойлер третьего уровня. Всем остальным можно только позавидовать — если вы еще не успели познакомиться с игрой, это значит только одно — у вас впереди целый океан удовольствия.

Highcoaster,
highcoaster@list.ru



● Сохраняться можно в любой момент — стоит только вызвать меню и "прыгнуть" в Гараж. Там же можно мгновенно поменять машину или провести соответствующий тюнинг. Учтите, что после получения гонорара за фотографию в журнале или DVD сохраняется не игра, а информация об обложке, поэтому в случае вылета игрушки в систему (а первая версия иногда любит это делать), вам придется проезжать трассу и "щелкаться" заново.

● Сейвы игры очень хитро запрятаны. Доподлинно известно, что в Windows 98 сохранения находятся в папке Windows/Applications, тогда как в XP вашему покорному так и не удалось обнаружить места "захоронения" сейвов. Впрочем, есть один хитрый способ, который может помочь: создайте новый профиль и "обзовите" его каким-нибудь сложным именем. Затем немного поиграйте, сохраните игру, выходите в систему и "Поиском" отыщите место расположения сейва.

● Все машины в игре делятся на переднеприводные, заднеприводные и полноприводные. Эта информация доступна в Car Lot при покупке (в виде аббревиатур). Кроме того, это можно заметить визуально при тестовом прогоне в мастерской Дино — какая колесная пара вращается, там и привод. Важным моментом является то, что разноприводные автомобили ведут себя на дороге совершенно по-разному. К примеру, для Drift'а лучше всего подходят переднеприводные машины, поскольку на них легче выходить из заноса.

● Бытует мнение, что во второй части нельзя вращать автомобиль на подиуме, находясь в меню игры. Это не так, хотя я сам все понял лишь спустя треть игры. Дело в том, что разработчики почему-то назначили функцию вращения платформой на среднюю кнопку (колесико) мыши.

● Горный Drift — режим, способный вывести из себя многих. Лично я в классическом Drift'е, опережая соперников по очкам вдвое-втрое (на уровне Medium), на горном серпантине чувствовал себя не в своей тарелке и проходил его с огромным трудом. Здесь очень многое зависит от машины. Поэтому если не получилось с первого раза, вернитесь позже на новом авто и попробуйте еще раз. Кроме того, существуют несколько разрешенных хитростей.

Во-первых, Drift, как и любую другую трассу, можно проходить любым из имеющихся в собственности автомобилей. Чем слабее машина, тем меньшее количество очков надо набрать, а деньги за победу остаются неизменными.

Во-вторых, следует включить в опциях функцию "Stability Control" — она чуть придерживает машину на крутых заносах без потери маневренности. Для Drift'а — самое то, в остальных заездах я бы рекомендовал ее отключать — управление автомобилем становится "туговатым".

В-третьих, если уж совсем ничего не получается, поберегите свои нервы — идите в меню игры и установите уровень "Easy", а после прохождения можно будет вернуть все назад. Сумма денежного приза от этого не меняется.

● По городу, кроме вас, всегда ездит еще пяток экстремалов. Этих ребят можно вызвать на поединок. Поравняйтесь с автомобилем соперника, и когда в левом верхнем углу появится специальный значок, нажмите "ввод". Все, гонка началась! Вы наверняка удивитесь, что конкурент, до этого ехавший весьма смирно, после брошенной перчатки вызова стартанет столь яростно, словно ему вожжа под хвост попала. Внимательно следите за показаниями метронома — как только отрыв увеличится до определенного значения, вы или выиграете или проиграете — в зависимости от того, кто будет впереди. И победа, и поражение стоят денег, хотя и не очень больших. Для 100%-го прохождения игры вам необходимо одолеть определенное количество гонщиков в таких вот заездах.

● Внимательно слушайте звонки — иногда вам звонят гонщики и уведомляют о том, что в определенном районе города начинаются "внеплановые" гонки. На карте они не показываются, поэтому добраться туда можно только по информационным указателям.

● В первой части, открывая какую-либо категорию "украшательств", позже имелась возможность поменять деталь на любую другую из этой же ценовой категории. Во второй части каждая новая перекраска, не говоря уже о запчастях, стоит отдельные деньги, так что сильно не разбрасывайтесь.

Highcoaster

ОБЗОР

Xpand Rally

Третьим будет

Жанр: *раллийный автосимулятор.* ***Разработчик:*** *Techland*
Издатель в СНГ: *1С.* ***Локализатор:*** *Логрус*
Количество дисков: *2*
Похожие игры: *Colin McRae Rally (01-04), Richard Burns Rally*
Минимальные системные требования: *Pentium 4 1,3 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb Video, 1 Gb HDD*
Рекомендуемые системные требования: *Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb Video, 1 Gb HDD*
Дата выхода: *21 октября 2004 года*

Когда диски с Xpand Rally попали ко мне в руки, тут же возник немой вопрос: "Неужели еще одна мега-раллийка?" Просто за текущий год, не в пример предыдущим, таких игр вышло целых две (кивок в сторону мирно стоящих на полке Colin McRae Rally 04 и Richard Burns Rally), что для данного жанра само по себе достаточно много. Этот факт вызывал некоторые опасения: среди прочих было и предчувствие банальной нехватки новых метафор, а также желания, если вдруг придется, слагать баллады в честь очередного короля жанра, тем самым опровергая свои собственные слова всего лишь двухмесячной давности... Таким образом, идя поздним вечером к себе домой и неся за пазухой игру, я уже начал тоскливо прикидывать возможные пути выхода из этой щекотливой ситуации. Однако после инсталляции игры на винчестер и ее запуска, пусть и не сразу, но постепенно душа начала наполняться радостью. Действительно, новоиспеченный претендент не смог свергнуть монарха с грозным именем RBR, он просто оказался другим, более лояльным, близким простым геймерам. Он не грозился изрубить всех соперников в капусту своей хардкорностью, а скорее стремился подружиться с игроком, подарить ему максимум положительных эмоций от знакомства со своей персоной. Это скорее горячо любимый народом принц, чем строгий и мудрый монарх. Сей факт как раз таки и привел в наилучшее расположение духа и дал мне силы без тени неуверенности взяться за работу.

Размышляя, как разнообразить рецензию, я остановил взгляд на коробочке с лицензионной Xpand Rally (далее XR). Точнее, на ее оборотной стороне, где камрады из 1С старательно вывели внушительный список достоинств сего продукта. "Почему бы и нет?" — подумал я и, оставив коробку под рукой, решил взять этот список за основу своего скромного труда и педантично его проверить.

Пункт 1.
Два режима игры: динамичная аркада и шокирующе реалистичный симулятор

Пожалуй, этот самый спорный момент игры следовало бы приберечь напоследок. Но, как известно, что написано издательским пером, того не вырубишь рецензистским перочинным ножиком. Посему не будем начинать с мелочей, а сразу же поищем корень. И этот корень явно не кроется в "динамичной аркаде". Здесь все достаточно банально: автомобиль комфортно управляется по средствам WASD'а и без особого труда выполняет на трассе самые мудреные приемы спортивного автовождения. Вся соль кроется в "реалистичном симуляторе". Несмотря на многочисленные возгласы в Интернете о том, что в XR модель поведения авто, дескать, представлена чуть ли не на уровне самого RBR, я никак не могу подписаться под этими тезисами. В игре я не нашел ни баснословной сложности, ни феноменальной реалистичности. "Симулятор" мне показался той же самой "аркадой", только с чрезмерно гипертрофированными заносами автомобиля на поворотах и болезненной чувствительностью к всевозможным ухабам и кочкам. Стоит набрать более-менее приличную скорость, как автомобиль начинает скакать, словно пьяный рождественский кролик, а при попытке выехать на более ровный участок дороги начинает еще и забавные кренделя выписывать. При этом выглядит это все до такой степени неестественно, что хочется закрасить с глаз долой черным маркером гордое слово "симулятор" на коробочке. Закрасить, забыть и начать относиться ко всему как к отличной "аркаде с претензиями на...". И тогда уже можно по-настоящему получить удовольствие от игры. Ведь нестись по живописным просторам игры на такой пороховой бочке, как наш болид, нервно перебирая уже начинающие западать клавиши (да-да, управление посредствам того же WASD'а здесь попрежнему представляется возможным; сложным, но все же возможным), — в высшей степени удовольствие. Очень динамичный, веселый и по-своему сложный процесс езды хоть и не может по определению конкурировать с королем, но с достоинством занимает место по его правую руку.

Пункт 2.
Вы начнете карьеру с невзрачных машин серийной сборки и придете к финишу за рулем уникального гоночного болида

Не стал бы так высокопарно восклицать, ведь автомобили — что в начале, что в конце — одинаковые, и лишь запчасти (о первых и о вторых речь пойдет ниже) способны несколько поменять, чисто в техническом плане, их характеристики. Но что написано издат... в общем, вы поняли.

Пункт 3.
Подбор шин и характеристик машины под конкретную трассу

Вот где действительно разработчики разгулялись на славу, так это в области всевозможных настроек и опций автомобиля. Количество различных запчастей, каждая из которых зачастую представлена минимум тремя модификациями, заставляет простотаки в испуге закрывать окно "настройки авто", чтобы позже, имея внушительное количество свободного времени, придти сюда с чашечкой кофе и неторопливо разобраться, что к чему. Карбюраторы, радиаторы, система очистки топлива, воздуха, тормозные колодки, шины — чего там только нет. Разочаровывает лишь то, что изменения эти носят больший частью косметический характер. Во всяком случае, мне так показалось.

Пункт 4.
Состязание водителей по локальной сети и в Интернете

Действительно, такой момент в игре присутствует. Однако же с пристрастием пощупать мультиплеер мне, к сожалению, так и не удалось, посему оставляю данный тезис на совести разработчиков.

Пункт 5.
Первая раллийная гонка с графикой телевизионного качества

В самом деле, к вопросу графической реализации игры разработчики подошли с большой ответственностью. Такой, которая присуща больше аркадным проектам, чем симуляторам. Здесь нет тех угрюмо реалистичных пейзажей, как в RBR. В XR все очень живо, симпатично, радужно и, что самое главное, весело. Бегущие по шоссе тени от облаков, скачущие вдоль дороги олени, мерно покачивающиеся травы, каменные арки над головой, аккуратные, высокополигональные модели автомобилей и предметов окружающего мира, качественные спецэффекты — все вызывает сугубо положительные эмоции. Графика в этой игре находится на золотой середине между реалистичностью и фантастикой, что является наилучшим выходом для игры, которая стремится стать поистине народной, массовой. И больше, честно говоря, в этом плане ничего и не хочется.

Пункт 6.
Возможность создавать пользовательские карты

И здесь игра предстает перед вами в новом свете. Если не ошибаюсь, ни в каком ином раллийном симуляторе такая возможность не была по достоинству реализована. А здесь же посредством достаточно простого в освоении редактора действительно можно создать новую трассу и самолично опробовать ее в игре. Не сказал бы, что это так принципиально по отношению к XR. Просто за тем внушительным количеством исходных карт, что изначально представлены в игре, шансы добраться до этого самого редактора весьма иллюзорны. Но сам факт его наличия определенно радует.

Пункт 7.
Реалистичная модель повреждений как для автомобиля, так и — впервые! — для самого гонщика

Еще одна сильная сторона игры. К реализации эффектных метаморфоз автомобиля из аккуратного и блестящего в лучах солнца болида в груду металлолома разработчики подошли с большой ответственностью и долей здорового юмора. У машины бьется и мнется практически все, начиная от окон и заканчивая хлопающими на поворотах дверьми. При этом вмятины и время от времени появляющийся огонь с искрами выглядят очень даже реалистично и не заставляют критически фыркать при их методичном нанесении на тело измученного болида. Огорчает лишь то, что влияние повреждений на ходовые качества автомобиля (за исключением разве что пробивки шин) достаточно условно.

А что касается ухудшения здоровья вашего альтер эго по ходу гонки, то к этому вопросу разработчики подошли с гениальной простотой. В углу экрана можно отныне созерцать человеческий силуэт, разделенный на несколько частей (голову, туловище, ноги, руки), который при столкновениях постепенно наливается красным цветом. При достижении критического показателя игра строго информирует вас о том, что гонка далее невозможна по причине вашего тяжелого ранения, и выбрасывает в меню. Идея неплоха, и можно смело надеяться на ее развитие в иных играх жанра.

Пункт 8.
Богатейшая возможность тюнинга и регулировок для 35 моделей автомобилей

В игре представлено 35 моделей автомобилей, и разделены они по реально существующим восьми классам. Очень, надо сказать, многообещающе. Однако при ближайшем рассмотрении я пришел к выводу, что автомобили одного класса в основном настолько схожи по своим характеристикам, что считать их за различные авто было бы несколько опрометчиво. Таким образом, здесь скорее представлены восемь автомобилей с несколькими видами окраски для каждого. Впрочем, это субъектив.

Пункт 9.
Система изменения погоды и времени суток по ходу гонок

Солнце, дождь и снег — вот список погодных изменений. Влияние их на поведение автомобиля реализовано средне. Основные характеристики, естественно, учтены (скольжение на трассе, чувствительные заносы), но вот дальше этого разработчики не пошли. По всей видимости, погода была реализована лишь для оправдания всего того многообразия шин, что даются на выбор игроку. Не сказал бы, что оно так уж плохо, но тем не менее...

Пункт 10.
Более 75 трасс в 5 областях Земного шара

Еще один сильный момент игры. Более всего впечатлил список этих самых "областей Земного шара". Здесь разработчики отошли от привычных локаций, воспетых в работах конкурентов, и представили трассы в Польше, Кении, Ирландии, Финляндии и США. Они не претендуют на звания воплощений реально существующих трасс, но вместе с тем выглядят достаточно симпатично и реалистично в соответствии с природными зонами, в которых расположена та или иная страна. В целом их реализация оставляет вполне положительное впечатление. Достаточно оригинальные, неплохо стилизованные и положительно сложные карты являются одним из дополнительных стимулов к прохождению XR.

Пункт 11.
Развитая система повторов

Никогда не думал, что в плане повторов можно изобретать такие велосипеды, как это сделано в Xpand Rally. Начиная с огромного количества режимов камеры (от чуть ли не инфракрасной до самого любопытного "карандашного" рисунка) и заканчивая различными ее ракурсами — все это заставляет снова и снова пересматривать свои самые удачные заезды. Хотя бы для того, чтобы просто-напросто исследовать все возможности этого проигрывателя.

Пункт 12.
Различные виды гонок

И напоследок можно сказать о режимах, представленных в игре. Здесь все достаточно скромно: к вышеуказанному мультиплееру прилагаются режим карьеры (он же и банальный "чемпионат") и одиночные заезды.

Думаю, нет нужды останавливаться подробно на каждом из них. Замечу лишь, что в игре появилась возможность исколесить не только природные ландшафты, но и обычные кольцевые трассы. Это, надо полагать, дань разнообразию. Похвально.



5 6 7 8 **9** 10

Не думаю, что мне удалось скрыть свое общее лояльное отношение к данному проекту, а посему вряд ли удивлю кого-нибудь высокой оценкой. Игра действительно получилась. Очень многообразный и затягивающий проект. Несмотря на некоторые упрощения в плане физики и поведения автомобиля, рекомендую для приема всем любителям автосимов и в особенности тем, кому пришелся не по зубам Richard Burns Rally, но желание поиграть в хорошую игру не иссякло.

Garrick,
fiery_g@rambler.ru
Лицензионный диск для обзора предоставлен компанией "АДМ-опт"

ОБЗОР

Kult: Heretic Kingdoms

Разработчик: *3D People*
Издатель: *Project Three Interactive*
Жанр: *RPG, hack and slash*
Похожие игры: *Divine Divinity, Beyond Divinity*
Количество дисков в оригинальной версии: *1*
Минимальные требования: *1,2 GHz, 256 Mb RAM, 32 Mb VRAM, 2 Gb free hard drive space*
Рекомендуемые требования: *1,8 Ghz, 512 Mb RAM, 64 Mb VRAM, 2 Gb free hard drive space*
Локализатор: *Логрус/1С*
Дата выхода локализованной версии: *конец 2004 г.*



В тридевятом царстве, в тридесятом государстве по имени Heretic Kingdoms (Еретичное королевство по-нашему) случилось страшное. Кто-то умыкнул мегамеч Godslayer (убийца бога — ни больше, ни меньше) и теперь намеревается с помощью этой грешной железяки возродить некий зловещий культ. Инквизиция не дремлет и посылает на расследование ядрену бабу с божественной отметиной на морде лица, которая должна не просто найти этот таинственный артефакт, но и поломать его хрупкими ручонками на тысячу блестящих кусочков. А потому что нечего всякие культы возрождать! Потому что местная инквизиция на дух не переносит не только культы, но даже религию, о чем торжественно вещает их слоган: "Религия — это смерть! Смерть религии!"

Cult, он же Kult, он же Kult: Heretic Kingdoms

Метания разработчиков при выборе названия для своего проекта вызывали слезы умиления, когда в очередной раз натыкался в сети на скупую новость о том, что Cult де сменил название на Kult, а затем и на более конкретное Kult: Heretic Kingdoms. Сами создатели эти новости комментировать отказывались, но упирали на то, что в их проекте все будет тип-топ, а конкурентам останется только вырвать у себя последние волосы и посыпать голову пеплом, увидев кучу оригинальных и доселе невиданных фенечек. "Трехмерные люди" не обманули ожидания и интегрировали в тело своего детища десятки спорных нововведений, призванных совершить революцию в жанре.

Баловать сюрпризами игра любит. Причем еще до запуска, в процессе инсталляции. Подсчитывать точное количество инсталлируемых файлов я даже не стал, боясь, что компьютер впадет в кому на месяц. Но вот тоскливые полчаса установки Kult'а остались в прошлом, и, просто пробежавшись по папкам, я буквально выпал в осадок, осознав, что все предложения в диалогах, все картинки, все модели и прочие ресурсы в игре идут совершенно независимо друг от друга! Уже тогда у меня закралось смутное сомнение, что такой странный подход негативно отразится на быстродействии игры. Вы только представьте себе, сколько файликов компьютеру приходится перебирать, чтобы обрадовать нас очередной цитатой, или, не приведи Господи, роликом! Одним словом, ужас, который стал явью, когда игра все-таки загрузилась. Эти бесконечные притормаживания вкупе с отнюдь не революционной картинкой и маленькими локациями наводят на грустные размышления о прямоте рук тамошних программистов, особенно при наличии красивейшего Sacred с его огромными территориями.

Сказ о фигуристой дивчине, сиречь нашей героине

Заставочного ролика как такового в игре нет. Привередливому игроку придется ограничиться тем, что снизу вверх покажут его будущее альтер эго под бубнящий речитатив диктора, возвещающий о том, что на лице избранника богов обязательно есть шрам, благодаря которому этот несчастный сможет стать крутым магом. Девица радует взгляд коротенькой юбчонкой, впечатляющим декольте и загадочным выражением лица, но на будущего великого мага никак не тянет — скорее уж в ожидании очередного клиента. Но, тем не менее, играть надо, посему переходим к экрану генерации персонажа.

И тут нас ждет первый облом-с: полуобнаженная дивчина на картинке неожиданно преображается в куцую трехмерную фигурку. Изменить пол нельзя, поэтому стоит привыкнуть к тому, что это низкополигональное чудо будет мельтешить в центре экрана до самого конца. Хорошо хоть причеcку поменять можно да наряды просмотреть — один уродливее другого. Базовых характеристик всего четыре, из них полезных всего две — в зависимости от того, в каком направлении вы рискнете развивать девушку. Так, мечнице надо качать ближний бой и скорость, лучнице — дальний бой и, как ни странно, скорость, ну а магичке — магию и все ту же, будь она неладна, скорость. Такая несбалансированная прокачка приводит к тому, что все важные характеристики будут изучены уже в середине игры, а остальные пойдут уже в качестве развлечения тем людям, которым основательно поднадоест однообразная рубка/расстрел монстров.

Но этим, к счастью, ролевая система не ограничивается. Базовые характеристики оказываются лишь горчащим аперитивом перед основным блюдом из сотни разнообразнейших способностей, спрятавшихся за загадочным названием — attunements. Они же perks, они же feats. Все бы ничего, если бы не примитивное получение этих самых способностей. В других играх, принадлежащих к уснувшему в этом году жанру RPG, получение каждого нового уровня всегда становится хорошим подарком. Здесь же уровень вообще ничего не решает! Ни-че-го.

Хотите получить эти самые attunement? Привыкните к мысли, что вам придется постоянно переодеваться, чтобы предметы (да-да, именно они) наделяли вас новыми свойствами. Поносили меч? Научились наносить на 50% больше урона. Другой добавит еще 50% повреждения огнем. Меняем кольца, шлемы, наплечники и ждем, когда предмет соблаговолит поделиться с нами своей замечательной способностью. Затем из длинного списка придется выбрать самые необходимые и активизировать их во время сна. Этакий салон мод, где наша подопечная исполняет роль фанатичной модели, каждые 15 минут выбрасывающей разонравившиеся ей шмотки. Такая прокачка приводит к тому, что такие понятия, как "планирование развития" и "игровой баланс" становятся лишь бледными, исчезающими со временем призраками. Достигнув определенного уровня и нахватавшись разных attunements, просто забываешь, что враги могут быть опасными. Битвы с боссами вообще навевают непреодолимую скуку ввиду их неспособности нас убить и огромного количества здоровья у этих боссов.

Еще одно "революционное" нововведение посягнуло на святое — на основу любой более-менее стоящей фэнтезийной RPG — на бутылочки, восстанавливающие здоровье! Здесь их просто нет. Зато вместо милых нашему сердцу красных флянцев, содержащих живительные эликсиры, мы имеем всего один мешочек с травами, с помощью которого полностью(!) восстановить жизнь нельзя. Лечить он может почти бесконечно, особенно когда ему на замену придут вещи посерьезнее (а на поздних уровнях враги начнут только делать вид, что они пытаются вас убить, постоянно промахиваясь), восстанавливающие больший процент от нанесенного ущерба. Но чтобы окончательно излечиться от недуга, придется плестись к ближайшему костерку или дому, чтобы переночевать.

Ночной позор

Все счастливчики, которые когда-либо играли в игры серии Legacy of Kain, несомненно, помнят одного из персонажей — ангела Разиэля, который может свободно перемещаться между реальным миром и миром духов, населенным опасными существами. Kult свято следует этой традиции, поэтому приготовьтесь к тому, что и нашей героине придется периодически навещать Dreamworld — мир снов, или, если выразиться более конкретно (ну кто из вас не читал "Ночной дозор" и не смотрел одноименный фильм?) — сумрак.

Маг, погрузившись в иной мир, сталкивается нос к носу со злобными призраками, разговаривает с духами, может встречаться с другими магами и ускользать от банд реальных тварей. Очень удачное решение, которое весьма органично вплетается в игровой процесс, но, одновременно с этим, является лишним источником головной боли. После пробежки по реальному миру вам придется повторить ту же прогулку, но в другом измерении, чтобы, во-первых, убить и там всех врагов и, во-вторых, собрать бесценные бонусы, которые позволят вам поднять базовые характеристики без поднятия уровня.

Поначалу эта необычная для RPG возможность (хотя не за горами уже "Ночной дозор" от Nival'а) кажется весьма забавной, но со временем просто устаешь от этих бесконечных "погружений".

И ненакрашенная страшная, и накрашенная

Следуя последним веяниям моды, Kult предлагает нам наиболее удачное для изометрической ролевой игры решение: "3D-персонажи в 2D-окружении". Художники старательно создавали каждую локацию, пытаясь придать ей неповторимый "домашний" вид, отрисовывали каждое деревце и каждый камешек, благодаря чему полученная картинка не вызывает неприятия, однако и восхищения тоже. Трехмерные фигурки неплохо смотрятся, но анимация их далека от совершенства. Кажется, еще немного добавить четкости персонажам и шарма куцым магическим эффектам, пополнить общую копилку возможных движений и привинтить современные технологические эффекты — и картинка засияет новыми красками, привлекая требовательных к графической начинке игроков. Но этого нет, как нет и озвученных диалогов, подходящей музыки и сочных звуков. Зато есть отвратительный, очень громкий и выводящий из себя топот, который начинает терзать барабанные перепонки при передвижении нашей "красавицы". А если учесть еще и то, что игра крайне нестабильна, любит выпадать на рабочий стол, зависать и баловать раздражающими глюками, то, кажется, не стоит и уделять ей свое драгоценное внимание. Но...

А теперь о главном

Если вам в ролевой игре главное графика, музыка, звук, прокачка и стабильность, то забудьте про эту игру и переходите на следующую полосу. Если же вы любите на самом деле выдающийся сюжет, не дающий заскучать ни на секунду, и оригинальные диалоги, выгодно отличающиеся от таковых в других играх, то оставайтесь с нами, ибо Kult берет именно этим!

К большому сожалению, многовариантность в игре отсутствует — выбор фраз в диалогах попадается изредка, причем мы не имеем права даже отказаться от задания. Но это дало сценаристам возможность досконально, максимально подробно и скрупулезно проработать характеры всех действующих лиц. Причем настолько, что со временем отсутствие выбора фраз кажется как нельзя более к месту, и начинаешь понимать, что по-другому они просто не могут выражаться!

Главная героиня со временем превращается в циничную и ироничную бестию, едкими шуточками выводящую людей из себя. Причем даже сделав доброе дело, заранее зная, что никто за него не заплатит, она не забывает вволю позлословить над "голытьбой". На предложение торговца (занимавшегося контрабандой) найти человека, который сдал его страже, она берет половину суммы вперед, а затем, помахивая топориком, сообщает ему, что это она его и подставила. Квест выполнен, торговец в шоке, а она продолжает капать ему на мозги: "Ввиду открывшихся неожиданных обстоятельств можешь не возвращать мне остаток суммы". На фразу кузнеца о том, что у него де самые низкие цены в округе, она с усмешкой интересуется, а есть ли вообще другие магазины поблизости. Кузнец тушуется и начинает бубнить, что нет, но зато у него самые честные цены. А наша змея продолжает давить: "Как же так?! Минуту назад твои цены были самыми низкими, а теперь — самыми честными?!". На предложение менестреля спеть ей серенаду красавица (со временем воображение все-таки вырисовывает отличный от представленного на начальной картинке портрет) отрезает: "Если слова в песне так же ужасны, как и твоя музыка, то не стоит". И так все время.

Кроме диалогов игра может похвастаться огромнейшим количеством разнообразных побочных квестов и динамичным, интригующим сюжетом. Банальная завязка дает начало запутанной истории, в которой бывшие друзья могут неожиданно превратиться в опаснейших врагов, а недруги становятся хорошими товарищами. По ходу игры мы занимаемся тем, что улаживаем криминальную обстановку в городе, спасаем похищенных жителей деревеньки, отговариваем юного романтика от сомнительной карьеры гладиатора, сами участвуем в гладиаторских боях, спиваемся в кабаке с какими-то типами и покупаем недвижимость. Благодаря этому Kult не надоедает, несмотря на то, что ближе к концу бои превращаются в вялое вождение мышкой по экрану, погружение в "сумрак" приедается, а развитие персонажа "замораживается".

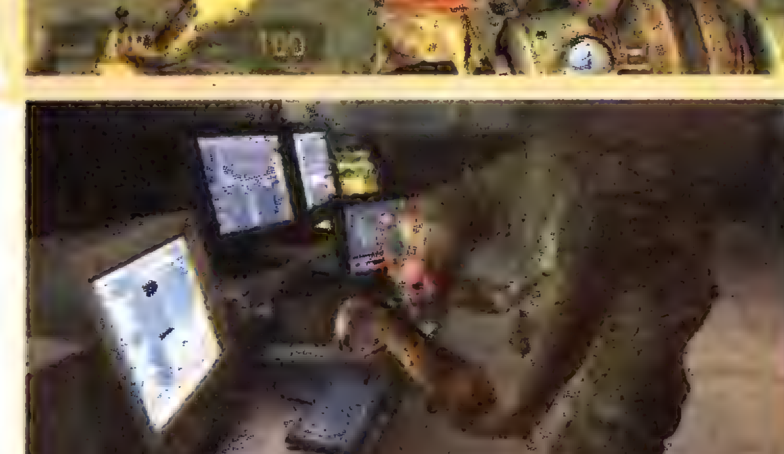
5 6 7 **8** 9 10

Kult являет собой классический пример компьютерных ролевых игр, в которых главное — доскональная проработка характеров и замечательный сюжет. Но в то же время рекомендовать к обязательному прохождению данную игру в высшей степени неправильно. Графика, звук, прокачка, стабильность — вот те качества, которые отпугнут избалованных игроков. Но если вы крепки духом и смелость ваша не знает пределов — берите.

Lockust
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Half-Life 2



Жанр: *FPS (First Person Shooter — стрелялка от первого лица).* ***Сайт игры:*** *http://www.half-life.com*
Разработчик: *Valve Software (http://www.valvesoftware.com/)*
Издатель: *Vivendi Universal Games (http://www.vugames.com)*
Издатель в СНГ: *SoftClub (http://www.softclub.ru)*
Разработчик русскоязычной версии: *Valve Software (закачка через Steam)*
Количество дисков в оригинале: *5 CD/1 DVD*
Похожие игры: *Half-Life.* ***Дата релиза:*** *16.11.04 (22.11.04 в СНГ)*
Минимальные требования: *не указаны; предположительно — процессор Intel/AMD не ниже 1 ГГц, 128 Mb RAM, 32 Mb DX7-совместимая видеокарта, около 4 Гб свободного места на HDD, Windows 2000/XP*
Рекомендуемые требования: *не указаны; предположительно — процессор Intel/AMD не ниже 2,8 ГГц, 512 Mb RAM, 128 Mb DX9-совместимая видеокарта, около 4 Гб свободного места на HDD, Windows 2000/XP*

Half-Life 2: вторая жизнь легенды

Шесть лет назад вышла игра, без преувеличения, изменившая наши представления о шутерах. За новаторский "сюжетный" подход к геймплею — звание "Лучшей игры всех времен" от PC Gamer, звание "Игра года" в 50 различных оффлайн- и онлайн-изданиях, а также огромный почет и уважение игроков. Игра, на базе которой был создан самый популярный многопользовательский экшен в мире. Я думаю, вы уже догадались, что речь идет о Half-Life. Игре, которая в конце 2004 года наконец-то обзавелась полноправным преемником... Более пяти лет разработки, бюджет в 40 млн долларов и команда из 84 разработчиков. Одна из наиболее ожидаемых игр года.

Ну что, друзья, похоже, свершилось маленькое чудо — несмотря на бесчисленные переносы, взломы сетей и судебные процессы мы можем, наконец, вкусить заветный плод Half-Life 2. Многолетняя эпопея благополучно завершилась. "It's done". Сделано. Дождались.

Предугадывая ваш немой вопрос ("Не томи! Ну, как оно?"), отвечаю: великолепно! Пусть это и не "супер-пупер-мега-экстра лучшая игра во Вселенной", как пели в своих хвалебных одах некоторые западные СМИ, но уж точно один из лучших сингл-шутеров (если не самый лучший) на сегодняшний день. Почему? Расскажу, но для начала поговорим о делах более насущных.

Steam-пак для Valve

Когда товарищи Гейб (Ньюэлл, глава Valve) и Даг (Ломбарди, PR-директор) попивали чаек в своем офисе (что в Беллевью, штат Вашингтон, США), пересчитывая развешанные там и тут награды Half-Life и собираясь устроить нагоняй неповоротливым программистам ранних альфа-версий Source, Ньюэллу пришла в голову гениальная мысль: не делиться с издателями. "Если издатель платит разработчикам в среднем по семь долларов за копию, то при использовании системы прямой доставки контента это число увеличится как минимум вчетверо", — вещал он на GDC'2002. Впрочем, по большому счету не важно, где, когда и кем из Valve была придумана эта система. Важно, что она уже работает — добро пожаловать на www.steampowered.com. Все предельно просто: скачиваем программу-клиент, которая сразу по достижении вашими денежками счетов разработчика милостиво разрешает вам утащить эксклюзивные мегабайты и гигабайты. Прошу не смущаться многих читателей, считающих нормой 5 Кб/сек по модему и 10 — по средней "выделенке". За рубежом (в основном — в США и Европе, на рынки которых и нацелен Steam) мегабитные каналы уже не особо котируются, а даже на таких каналах процесс общения с мировой Сетью идет в десятки раз быстрее привычных нам черепаших скоростей. В общем, уже очень многие могут себе позволить прямое выкачивание игрового контента из Сети. Ну а для защиты от пиратов введена активация (недаром до основания Valve Гейб работал в Microsoft — небось, остались еще там информаторы;)) — хочешь играть, будь добр, скажи название и пароль своей учетной записи, которую ты предварительно создал, введя уникальный ключ. И ломается это дело действительно с большим скрипом... Кроме непосредственно доставки и активации игр, Steam также служит для поиска мультиплеер-серверов, автообновления выбранных steam-продуктов и некоторых других целей (например, обогащения разработчиков и обеднения издателей;)).

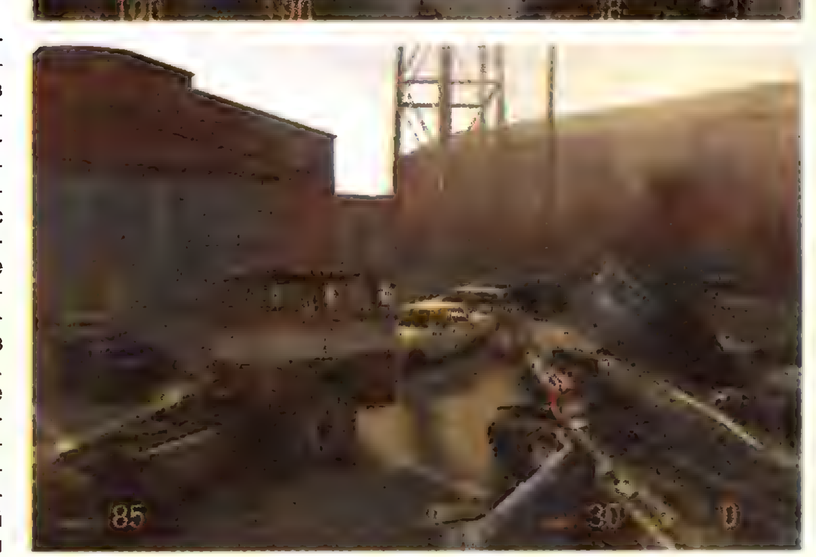
Несмотря на то, что покупать и скачивать уже готовый Half-Life 2 через Steam Valve разрешила задолго до даты релиза, срок начала мировых продаж и начала активации скачанных копий — "16 ноября" — все равно многим казался призрачным. Особенно в свете того, что Vivendi явно не собиралась упускать свой кусок пирога и продолжала тяжбу против Valve (где припоминался и Steam, и другие грешки) с большим усердием. Тем не менее правом придержать выход игры еще на полгода Vivendi Universal Games благоразумно не воспользовалась — терпение фанатов после "облома" годичной давности еще одного переноса просто не выдержало бы.

Итак, что мы имеем на сегодняшний день? Half-Life 2 продается в розницу в трех различных вариантах ("бронзовом", "серебряном" и "золотом"), различающихся комплектацией и наличием допсувениров. Я не буду вдаваться в подробности, так как с 22-го ноября Half-Life 2 официально вышел на территории России и стран СНГ (издатель — SoftClub). Несмотря на большой объем (игра у нас выпущена на 5 CD вместо более логичного, казалось бы, DVD), в оригинальной англоязычной версии. Правда, все желающие могут скачать 700-мегабайтную локализацию от самих Valve Software(!) — пусть, по отзывам опробовавших, и не идеальную. Уже это радует и является дополнительным поводом для покупки "лицензионки". Поверьте мне на слово (и проверьте, если еще не успели) — эта игра заслуживает того, чтобы стоять в качественной коробке на почетной полке рядом с другими бесспорными хитами, а не валяться в куче пластиковых CD-боксов с "продуктами" хайтек-корсаров. Да, релиз от Emporio работает, но для избавления его от "детских болезней" понадобится приложить некоторые усилия, а многое "вылечить" так и не удастся (например, отсутствие синхронизации движения губ с текстом в кастрированной версии из 2 CD). В довершение антипиратского агитпропа скажу, что для написания обзора я использовал полностью лицензионную, скачанную со Steam версию по одной простой причине — ждать еще неделю до выхода релиза от SoftClub не позволяли сроки сдачи номера. Так что... ну вы поняли — "если понравилось — купите!", как пишут (для успокоения совести, очевидно) пиратские команды в своих .nfo'шках.

Игра не слишком требовательна к системным ресурсам: Source, движок Half-Life 2, умеет работать (читай: рисовать что-то не слишком красивое) как на "безшейдерных" архаичных видеокартах, так и выдавать отличного качества картинку на современных графических ускорителях. Процессор, как обычно, чем быстрее — тем лучше (полагаю, 1 ГГц будет приемлемым минимальным уровнем). 256 или 512 Мб памяти и 4 Гб дискового пространства должно быть достаточно для путешествию по City 17 (о прочих "требованиях" вроде звуковой карты и CD/DVD-привода не упоминаю).

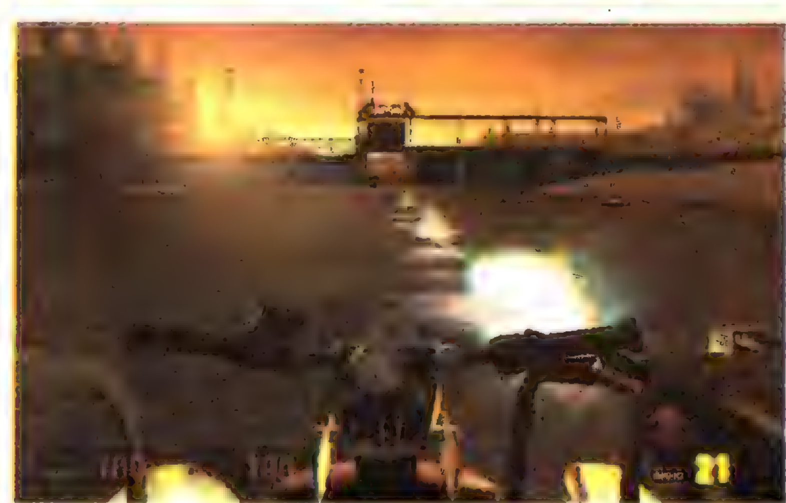
Запускайте игру с ключом -heapsize XXXXXX (384000 для 512 Mb RAM), где XXXXXX — объем выделяемой для игры памяти в килобайтах — сам HL-2 порой "стесняется" забирать у системы память для своих нужд. Не пугайтесь возможных глюков с текстурами, неприятного заикания звука (иногда) и вылетов с ошибкой памяти. Все это исправит патч, над которым Valve уже работает. Впрочем, только последняя из этих неприятностей может помешать вам насладиться игрой в полной мере.

Готовы снова примерить шкуру доктора физики, товарища Гордона Фримена? Тогда усаживайтесь поудобнее — навряд ли вы сможете оторваться от экрана в ближайшие 20 (или около того) часов.



Мы рады снова видеть тебя, Гордон!

Под традиционно невнятные монологи G-Man'a (симпатяги "с чемоданчиком") наш герой обнаруживает себя в вагоне поезда, прибывающего в некий City 17. Угрюмые, забитые и неразговорчивые его обитатели с недовольством и страхом косятся на сотрудников безопасности Combine, с отвращением внимая пафосным речам Главного, сулящего всеобщее процветание под мудрым руководством совместного человеческо-инопланетного ОБВО (Общества Без Всякой Ответственности) "Combine". "Комбайны", это забавное пушечное мясо в противогазах, всячески терроризируют местное население, творят непотребства и вообще отравляют людям жизнь. Кто поможет? Конечно, наш герой — с обагренной кровью монтировкой и несметным числом убитых гуманоидных и негуманоидных существ на счету, Гордон Фримен, как Чип и Дейл в одном флаконе, спешит на помощь.



Сразу по прибытии вы встретите старого друга Барни Калхуна (Half-Life: Blue Shift помните?), а вскоре обретете и новых друзей из сопротивления: чудаковатого доктора Клайнера с ручным "мозгососом", эмоциональную симпатягу Аликс Уэнс с дивным песиком, ее отца — постаревшего профессора и множество других неординарных личностей. Не будем раскрывать все карты, OK? Тем более многие еще, похоже, не прошли Half-Life 2...

Хорошо замаскированные и отлично смазанные рельсы сюжета прокатят вас по всему City 17 и его окрест-



ностям, не оставляя времени на передышку. Доведется и под открытым небом побегать, и в зданиях шороху навести. Причем исследовать мрачные красоты города и примыкающих к нему территорий будете как на своих двоих, так и на подручных транспортных средствах, как в одиночку, так и в компании (и даже — в нетрадиционной). Вообще, по части сплавляющего все это разномастное безобразие в единое целое сюжета игра оставляет неоднозначное впечатление — куда-то бежишь, едешь, прорываешься... А зачем — не понятно. То есть неразговорчивый доктор Фримен все понимает, а вот вы в его лице — нет (и финал по большому счету ничего не проясняет). Ждем аддонов и сиквела — когда-то же разработчики должны проговориться, что за каша тут варится, верно?

Атмосфера впечатляет. Честно скажу, в некоторых эпизодах картинка на экране казалась мне блестящей иллюстрацией к легендарному "Пикнику на обочине" Стругацких. Все почти так, как мне и рисовало воображение: угрюмо прячущееся в облаках солнце, свалки, запуганные и изможденные жители. А с учетом того, что City 17 — один из городов Восточной Европы (говорят, прообразом была София — родной город одного из ведущих дизайнеров Valve), то все в нем — от машин до зданий — кажется на удивление родным и знакомым. После знакомства с Half-Life 2 становится ясно, почему S.T.A.L.K.E.R.'a перенесли на следующий год — просто испугались. И правильно испугались.

Half-Life 2 — очень разноплановая игра. То мы, совсем как в старом добром Half-Life, спокойно геройствуем в четырех стенах, то разухабисто, по-FarCry'евски мотаемся на открытых пространствах, то окунаемся в мрачную, готическую атмосферу Doom III или Painkiller, а ближе к концу игры вспоминаем командные бои Freedom Fighters... Эта постоянная перемена мест, действий и антуражей крайне положительно сказывается на игровом процессе — он ни на секунду не становится скучным, а оторваться по собственной воле от этого действа практически невозможно. Хочется пройти еще один уровень и узнать, что же приготовили разработчики на следующем повороте, потом одним глазком взглянуть, что за ним... В общем, так и идешь — до самого финала.

"Зверинец" Half-Life 2 не так богат, как, например, в Painkiller'е, но достаточно самобытен: три вида "слоников"-комбайновцев с разным оружием, роботы-сканеры, роботы-пилы, затейливые мины (используйте гравиган!), старые добрые пришельцы-мозгософы и явно подсмотренные у Верхувена "баги"... Но количество типов тысячекратно компенсируется количеством единиц каждого типа, а учитывая постоянно сменяющих друг друга "дежурных" супостатов на каждом уровне, надоесть однообразием они не смогут.

Арсенал по сравнению с первой частью и адд-онами тотальных изменений не претерпел — даже чуть-чуть уменьшился. Все та же незабвенная монтировка, пистолеты (правда, повышенной скорострельности), отличнейший дробовик, автомат, пульсовая винтовка, слегка видоизмененный арбалет, РПГ, гранаты и гвоздь сезона — gravity gun, он же — гравитационная пушка, он же — гравиган. С ней чувствуешь себя почти джедаем (не хватает только лазерных мечей и молний из рук;)) — по легкому мановению руки, нажимающей на правую кнопку мыши, гравиган притягивает к себе нематериальные (а после апгрейда — и материальные) объекты средней и ниже средней тяжести, а по клику левой — отправляет "пойманную" вещь в полет. Хотите проверить физику взаимодействия тела зомби с бешено вращающейся циркулярной пилой? Нет ничего проще. Бросить взрывоопасную бочку в толпу монстров? Пожалуйста! Использовать как щит батарею отопления, а затем швырнуть ее в назойливых комбайновцев? Без проблем!.. На использовании этого уникального оружия построена целая серия интересных внутриигровых "моментов" — недаром разработчики повесили его на отдельную кнопку. Благодаря физическим возможностям движка гравиган не просто впечатляет — он фактически становится визитной карточкой Half-Life 2. Картинка Гордона с монтировкой безнадежно устарела — даешь тов. Фримена с гравиганом!

По другую половину жизни…

...физика почти не отличается от реальной. Она, быть может, не реалистична "от и до" (вспомним леденящие кровь попытки реализовать "настоящую" физику в малоиграбельном Trepasser), но исключительно правдоподобна. В Half-Life 2 реализована самая совершенная на данный момент физическая модель для компьютерных игр — практически каждый предмет ведет себя так, как должен вести себя в реальной жизни. Аккуратно брошенная на плавающий в воде ящик железка его потопит. Пролетающий мимо воздушный корабль Combine заставит колыхаться линии электропередач. Бутылка, выпущенная из рук, разобьется. Картонная коробка, которую вы будете нещадно терзать монтировкой, разойдется по швам... Этот список можно было бы продолжить, но нужно еще упомянуть и об интерактивности, которая находится на столь же высоком уровне, как и физика: "взять и потрогать" можно почти все. И это — большой, жирный плюс.

...графику отрисовывает фирменный Valve'овский движок Source. В отличие от движка оригинальной Half-Life, которым был ни чем иным, как переработанным Quake Engine от iD Software, Source — полностью Valve'овская разработка. Несмотря на то, что по технологичности он все же немного уступает "двигателям" Doom III (тени и динамические источники света) и Far Cry (бодрее, на мой взгляд, справляется с открытыми пространствами, под которые и оптимизировался), свои плюсы у него, бесспорно, имеются. Первым делом замечу, что Source отменно работает с водой и отражениями — вторые и даже первые (DX9 и DX8.1 варианты рендеринга соответственно) шейдеры являют себя во всей красе, обставляя даже амбициозного выскочку Far Cry. Прекрасно выглядят обыкновенные "разбивающиеся" и фигурные стекла. Ну а эффект "застилания светом глаз", реализованный в новом патче для Far Cry аж на шейдерах версии 3.0, Half-Life 2 удается, на мой взгляд, отлично организовать и более привычными средствами. Еще одна сильная сторона — отличнейшая анимация лиц и мимики. Такого в играх не было никогда! При разговорах с "сюжетными" персонажами буквально заглядываешься на их лица: движения губ совпадают с произносимой речью, а мимике виртуальных героев могли бы позавидовать и некоторые реальные актеры. А самое главное — движок Source, при всей своей универсальности, с бесспорно сильными сторонами не требует заоблачных конфигураций. Хочешь играть на GeForce MX? Пожалуйста, только будь готов к тормозам и паршивой картинке. Есть карточка мощнее? И ее работой нагрузим, красоты — будут. Грамотно сбалансированный и довольно мощный графический движок — еще один несомненный плюс Half-Life 2.

...прекрасно удался звук. Отличная озвучка, переговоры комбайновцев по рации, хрипы, гулы, свисты, стрекот оружия, лязг поезда, проходящего по рельсам, оглушающие взрывы гранат, писк раненых монстров, тягостные крики зомби... У меня пока не было возможности послушать все это великолепие на 5.1 системе, но если все замечательно и в стерео, чего же тогда ждать от полного surround? Однако даже блестящий звук меркнет по сравнению с музыкой — нет слов, одни буквы. В основном, — "о", "а" и "у", в разных комбинациях;). Фрагменты завораживающих мелодий звучат не часто, но всегда к месту. Музыка такого качества для компьютерных игр — большая редкость, помните мое слово.

О том, чего не хватило до «десятки»

Как видите, оценка игры не 10, а "всего лишь" 9+ (если вы не видите плюса в статье, знайте — он должен там быть!). Half-Life 2, бесспорно, очень качественная игра. Но все же минусы (кто-то назовет еще парочку, другому и эти покажутся гнусными придирками), не позволяющие в одночасье окрестить проект "шутером всего и вся", поставить высшую оценку и махнуть рукой на другие игры в этом жанре, имеются.

Чем глубже проработана интерактивность и физика, тем сильнее ранят встречающиеся-таки время от времени глюки. Застрявшие в ящиках ноги (а также крылья и хвосты) портят общее впечатление, равно как и не разбивающиеся стекла и не открывающиеся "потому что дизайнер запретил" двери. Никак не реагирующие на прямые попадания NPC также не способствуют реализму (зато куда играбельней — не страшно своих задеть). Что бы там не сулили разработчики и не писала пресса, до полной свободы в играх нам еще ой как далеко, а пока — лишь красивая иллюзия, жестоко подавляющая попытки сойти с проскриптованных и мастерски проложенных сюжетных рельсов.

Позорное застревание в полигонах можно считать глюком, а можно — визитной карточкой серии;). Помню, в первой Half-Life нередко приходилось вызывать консоль и вводить в ней известную команду... Есть недостаток? А то как же!

Игровые зоны сравнительно невелики, и появляющаяся примерно раз в пять-десять минут надпись "Loading" порой начинает сильно раздражать. Еще одна претензия к уровням — нередкая "надуманность" препятствий. Понятное дело, что гравиган — отличная вещь, но даже три однотипных головоломки (типа "создаем передвижной мостик из подручных средств") для сравнительно небольшой игры — уже перебор.

Ну и наконец, часто озвучиваемые недоброжелателями претензии к сюжету. Мол, что за Фримен, откуда здесь взялся, почему перед ним разве что по стойке смирно не вытягиваются? На кой черт ему сдался City 17, исследователи и Combine? Что за "благодетели" такие? Кто такой G-Man?.. В общем, вопросов по части сюжета намного больше, чем вразумительных и полных ответов. Иногда складывается впечатление, что Valve'овцы нас искусно водят за нос уже второй раз (если не считать адд-онов). Впрочем, остается вероятность, что все прояснится в аддонах. Или в третьей части. Или в четвертой...

5 6 7 8 **9** 10

Гейб сотоварищи сотворили прекрасную (пусть и немного перепиаренную) игру, поднявшую планку прежней "игры всех времен и народов" на практически недосягаемую для конкурентов высоту. "Быть или не быть?" — разумеется, "быть"! Half-Life 2 — замечательная игра. И сотни тысяч потраченных на ее создание человеко-часов явно не ушли впустую. Захватывающий, увлекательный и разный, но в то же время — неизменно качественный игровой процесс не позволяет перевести дух до полного прохождения игры. Уникальная физическая система, отличная графика, прекрасный звук и музыка, сильная сюжетная составляющая (что бы там о ней ни говорили, "живость" окружающего мира ощущается) — все это вместе с неповторимым духом Half-Life возносит вторую "полужизнь" на верхние ступени игрового Олимпа.

Painkiller, Far Cry, Doom III, Half-Life 2... Столько качественных проектов будет бороться в этом году за звание "FPS года"! И хотя каждый по-своему достоин этого звания, свой выбор я уже сделал: браво, Valve!

Николай "Nickky" Щетько,
me@nickky.com

МНЕНИЕ

Город мертв…

Мир, созданный в HL2, огромен. Жаль, нет возможности окинуть его взглядом целиком, иначе впечатления были бы очень сильные. Если же откладывать в памяти несколько фрагментов каждого мини-уровня, то уже к середине можно представить, сколько миль осталось позади. Мертвых, безжизненных миль, где не осталось практически никого. Да что там — где почти никого и не было. Комбайны? NPC? Это не более чем куклы, которые стоит расценивать разве что как декорацию — в нашем театре одного актера. Актера Гордона Фримена. Все, что есть в этом городе, в этом мире, — все создано именно для него. Все NPC, которых он встречает, стоят на своих местах лишь для того, чтобы помочь ему (исключение — первая сцена). Все Комбайны, которых приходится умерщвлять по ходу игры, охотятся лишь за ним. Все мостики через радиоактивную жидкость, все поваленные ветром деревья, упавшие чисто случайно кроной на другой конец пропасти — лишь для того, чтобы он смог пройти. Отряды сопротивления только для вида перестреливаются с Комбайнами — на самом деле они ждали его. Не было бы Фримена, не было бы и всего этого. Смысл бы попросту пропал. Потому город мертв...

Но допустим, что это — хорошо поставленная пьеса, где все роли расписаны, все диалоги зазубрены. Отчего же так неумело поставлены чертовы скрипты? Почему нужно спускать десятки горящих баррелей, вместо того, чтобы в нужный момент пустить одну? Почему геликоптер веером разбрасывает бомбы — что, может, хоть одна заденет? Не-а, не заденет... С первого же раза. Почему Комбайны спрыгивают со стен уже тогда, когда я остановил свою грави-лодку и взял автомат наперевес? Таких "почему" очень много, безалаберность поражает.

Урок физики

Несколько задачек для детей 7-го класса:

1) Посчитайте, сколько весит дядя Фримен, если на одну чашу весов (качелей) он положил 8 пустотелых силикатных кирпичей, а на другую стал сам. В итоге кирпичи чуть ли не перевесили дядю Фримена.

2) Посчитайте примерно плотность пуль (человеческих черепов, бочек с огнеопасной смесью), если, находясь в обойме и коробке, они свободно плавают на воде?

3) Какова сила трения, если граната после попадания в нее пули прокатилась около 30-ти метров? По наблюдениям — V=const. Почему граната не сдетонировала? (Ударная сила пули в три раза меньше, чем у фомки.)

4) Кузов трехдверного универсала весит около 500 кг. Какая ж мощь заключена в гравигане, если от его попадания кузов взлетает на 2 метра и делает тройное сальто?

Интерактивность

Что уж тут кривить душой — HL2 действительно самая интерактивная игра из всех виденных мною. С законами физики эта интерактивность дружит не очень сильно (то бишь они лишь слегка соблюдаются:)), зато обилие предметов, поддающихся воздействию, впечатляет. Обидно только, что данная привилегия не распространяется на все предметы.

О забагованности движка говорить, думаю, не стоит. Сыроват, я бы даже сказал — слегка кривоват. Что касается атмосферы — ее, как ни странно, нет. Вообще. Причин тому несколько: во-первых, полная необъяснимость происходящего. "Есть пистолет. Есть те, кто в тебя стреляет. Убивай их из пистолета" — вот и весь принцип. Во-вторых, отсутствие конкретных целей из-за необъяснимости происходящего. Куда, к чему стремиться — неясно. В-третьих, ужасная скука при непосредственном прохождении из-за однообразности паззлов и однообразности игрового процесса ("Повернул клапан/нажал рычаг/тиснул кнопку — открылись ворота — убил всех, кто там — прошел дальше"). Причем самая жуткая часть — "убил всех, кто там". Отстрел одних и тех же (одних и тех же, одних и тех же...) монстров/комбайнов ну никак нельзя назвать развлечением. Это усугубляется заскриптованностью и тупейшим AI, вследствие чего резко падает сложность. Если все просто и однообразно — это неизменно(!!!) будет скучно. О каких "не оторваться от монитора" вообще может идти речь?!

И вот что мы получили... Чуток глюковатую, довольно красивую, очень интерактивную игрушку с неплохой (именно так, не больше) физикой. С крутейшим сюжетом, которого еще никто не понял. Очень простую, местами однообразную, без намека на смысл происходящего. Интерес, хоть и очень слабый, но все-таки временами проскакивает. Не шедевр. Не революция. Просто хорошая игра, которую, если довести до ума (а еще лучше — переделать вовсе), вполне можно было бы назвать одной из. Но никак не самой.

Моя оценка: с ужасным скрипом 8.

Leviafan

ОБЗОР

Звездные волки

Жанр: *тактика/PRG*
Разработчик: *X-Bow Software*
Издатель: *"1С"*
Количество дисков в оригинальной версии: *2*
Похожие игры: *Homeworld, "Операция Silent Storm"*
Системные требования: *Pentium III-800 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 12 Gb Hard Disc Space*

Совсем немного времени прошло с тех пор, как я собирал и готовил для статьи информацию об игре "Звездные волки" от российской компании X-Bow Software. И вот диск с игрой в руках. Осталось только разобраться, все ли в проекте соответствует заявлениям разработчиков и действительно ли мы получили замечательную космическую игру.



Начало игры. Нам показывают пафосный вступительный мультик о достижениях человечества и прочих интересных вещах. Далее игрок попадает в меню. В меню можно изменить настройки, создать своего персонажа, а также пройти обучение. С настройками и обучением знакомить вас не буду (чай, не маленькие), а вот на генерации героя остановлюсь отдельно.

Не зря я упомянул в графе "Похожие игры" "Операцию Silent Storm". Самый первый взгляд на систему навыков персонажа в "Звездных волках" напомнит вам эту тактическую стратегию по Второй мировой войне. Вам следует первым делом определиться с ролью в команде (таковых ролей четыре). Хотите — будьте великим снайпером, сбивающим врагов с одного выстрела, хотите — закручивайте такие виражи, что дух будет захватывать, а враги позеленеют от зависти и застрелятся из своего же оружия. А можете вообще стать грозой обитаемого космоса и обзавестись специальностью ракетчика. И тогда ни один враг не уйдет безнаказанным, получив по ракете (или торпеде) в борт. Есть еще специализация системщика, позволяющая отлично справляться с противоракетными и маскирующими системами, чинить корабли, создавать помехи врагам и прочая. Но настоящим пилотам это не нужно, главное — уничтожить больше врагов, а всякие там системщики высокими боевыми счетами не отличаются.

К выбору персонажа стоит отнестись предельно серьезно, так как поменять героя по ходу игры уже не получится. Прочитайте описания всех навыков, которым вы можете научиться в ходе игры, и решите для себя, что вам может понравиться больше, а что меньше. В дальнейшем вы, как и товарищи по команде, будете "прокачиваться", получая опыт за убитых врагов и выполненные задания (экспа по-прежнему в строю:)). Причем если за задания опыт получают все члены команды, то за сбитые корабли врагов только тот, кто сделал "контрольный выстрел". Вот почему системщики чаще всего "не блещут" набранным опытом после миссий с большим количеством врагов. И еще, у каждого вашего товарища свой набор навыков, так что внимательно их изучите после присоединения к команде.

Навыки можно поделить на две категории: активные и пассивные. Пассивные действуют постоянно, независимо от желания игрока, и полезны всегда. А вот активные, хотя и приносят даже большую пользу, но применяются обычно ограниченно и требуют указаний игрока. Приведу пару примеров, чтобы не загромождать обзор дальнейшими описаниями. Навыки снайперской стрельбы — пассивные, и ваш персонаж (при максимальной прокачке) в каждом бою имеет 20-процентный шанс на критический удар. А вот навык "Удача" (у героини Астры) — активный. Ваши корабли будут получать намного меньше повреждений, но действует Удача недолго и применять ее можно всего несколько раз за миссию (зависит от степени развитости умения).

Вам будут помогать члены команды. Поначалу вас всего двое, но позже можно будет присоединить к себе других. Причем помните, что больше шести человек в команде быть не может, а присоединиться за игру может восемь (если не ошибаюсь). Увольнять никого нельзя, что не радует (погорячились разработчики, погорячились). В результате придется сидеть с ненужными товарищами. Впрочем, одну подсказку я вам дам: Еретика брать не стоит. Будут парни (и девчонки) получше его, а ничего сверхъестественно полезного он не умеет. А вот Красный Корсар (позволяющий быстро попасть на Черный рынок) и Призрак (отвечающий за монтаж на ваши корабли технологии Предтеч) совсем не помешают.

Но что это я все о героях да о героях. Пора сказать и о мире. Итак, есть Империя людей, раскинувшаяся на многие световые годы. Реально она не имеет никакой власти, чиновники и военные Империи продажны, а всем заправляют крупные корпорации. Не дремлют и пираты, активно выполняющие "работу ножа и топора" (или лучше сказать "лазера и ракеты"?) на торговых коммуникациях. Есть еще Берсерки — активные и злобные порождения машинного разума. Помимо них будут и инопланетяне. В общем, всего этого с лихвой хватило для легализации властями института "Охотников за головами" (они же — наемники), одним из отрядов которого вы и являетесь. Наемники берутся за любые задания и не брезгуют никакой прибылью.

К сожалению, обещанной свободы в мире нам так и не предоставили. Список заданий создан заранее, никаких случайных миссий не предусмотрено. Правда, в сюжете есть развилки, позволяющие выполнять схожие миссии от разных заказчиков, таким образом, становясь на ту или иную сторону. В миссиях попадаются необязательные квесты. Но это ведь не реальная свобода, не так ли?

Мир игры живет собственной жизнью, но эта жизнь также заранее определена. В зависимости от ваших действий происходят те или иные события. Радует то, наши подвиги комментируются в новостях (кстати, имперские новости озвучены, и весьма неплохо), их могут даже присвоить. Очень интересно было наблюдать за тем, как министр безопасности объявил, что победа над Красным Корсаром — личная заслуга его и подчиненных министерства. А сам Корсар в это время сидел у меня на корабле (вот уж кто наверняка посмеялся вволю, зная истинное положение вещей). В общем, свободы в мире нет, зато сам мир выполнен отлично.

Как происходит игра? Мы получаем на орбитальных базах миссии и летим их выполнять. Миссии бывают как сюжетные, так и дополнительные, но я рекомендую выполнять все — и "на бабки" поднимитесь, и опыт полезный опыт приобретете (что позволит "прокачать" персонажей). Между миссиями на базе можно улучшать персонажей, продавать трофеи, закупаться истребителями, вооружением, оборудованием. Кстати, покупки можно совершать как в магазине, так и на Черном рынке (если у вас, конечно, есть к нему доступ). На Черном рынке большинство товаров появляется раньше, чем в магазинах, но и цены там выше (раза в полтора), так что приходится подумать, прежде чем купить "продвинутую" пушку у "спекулянтов". А вдруг она после следующей миссии появится в свободной продаже? Ассортимент товаров обновляется после каждой миссии, причем случайным образом. Прилетев на базу, можно увидеть, что там остались только устаревшие образцы вооружения. Но это уже как повезет.

Мы поговорили о различных аспектах игры, пришла пора перейти к самому приятному — боевой части. В миссиях вы всегда будете ввязываться в сражения. Значит, должен быть кто-то, кто сражается на нашей стороне. А на нашей стороне может быть всего до семи кораблей. Первый и главный (при его потере игра проиграна) — корабль-база, который, кстати, называется "Звездные волки". На нем можно подлатать истребители, сменить им вооружение, поменять пилотов местами прямо в ходе миссии. Да и сама база неплохо вооружена и способна "разобраться" со средним звеном истребителей противника.

Но есть у базы и недостатки. Главный из них — она жутко неповоротлива и "тормознута". Да, база неплохо стреляет, но скоростное звено ракетоносцев способно уничтожить ваш корабль-матку. Хорошо хоть, что у нас есть свои истребители, способные не только устранить угрозу, но и сражаться с врагом.

В бою истребители (управляемые вами и товарищами по команде) могут сражаться как поодиночке, так и звеньями. Звено — это несколько истребителей (от двух до шести), выполняющих в бою общую задачу. Если вы внимательно прочитаете список навыков друзей-товарищей, то обязательно обнаружите, что среди них есть прирожденные лидеры (дающие бонусы в том случае, если они командуют звеном), а есть ведомые, у которых повышаются способности, когда ими кто-то командует. Вообще-то одиночки в мире "Звездных волков" имеют мало шансов на выживание. Враги не знают понятий рыцарской чести и дуэльного кодекса и, ничтоже сумняшеся, набрасываются скопом на одного. Результат — гордый боец-одиночка выброшен в космос, а его истребитель взорван. Так что создавайте звенья, без этого никуда.

Но звено создается не только для того, чтобы толпой навалиться и "порвать" противника. Каждый герой в чем-то уникален и имеет свои способности. Наилучшим выходом будет сочетание их возможностей в бою. Например, один станет управлять ракетоносцем, другой — защищать от ракет и чинить повреждения, а третий будет атаковать в ближнем бою с помощью пушек и лазеров. Вот вам и минимальное звено, способное эффективно сражаться. Придется применять и зачатки тактики — знать, когда лучше отступить и спрятаться за базой, когда перегруппироваться и перестроить звенья, когда поменять задания товарищам и тому подобное. Главное понять одно — все миссии в игре можно пройти (не считая нескольких, где были замечены небольшие глюки в скриптах), если верно пользоваться головой и имеющимся набором истребителей с пилотами.

Сами истребители имеют несколько характеристик ("толщина" щитов и брони, скорость, маневренность, количество и тип слотов для оружия и систем). Естественно, что по этим характеристикам несложно определить и специализацию истребителя. Например, если вы видите корабль с четырьмя слотами под ракеты, перед вами явный ракетоносец. А по специализации мы как раз и подбираем истребители под конкретных пилотов.

На истребители можно ставить пушки (большие и малые), ракеты и системы. Корабли с большими пушками обычно мощны в бою, но слабее в скорости и маневренности своих легких собратьев. У пушек, помимо характеристики наносимых повреждений, есть еще и показатель скорострельности, и эффективность орудия вычисляется по сочетанию этих двух параметров. Что касается ракет, они также делятся на категории — по степени управляемости (управляемые и неуправляемые), радиусу действия. Неоценима и польза от систем: одни из них защищают от ракет, другие чинят корабль, третьи увеличивают радиус обзора, четвертые улучшают щиты и т.д. и т.п. Про оборудование остается сказать только две вещи. Во-первых, оборудование можно покупать не только для истребителей, но и для корабля-базы (такое оборудование вы легко отличите по внешнему виду). Во-вторых, оборудование в игре "проявляется" постепенно, и чем дальше вы продвинетесь по сюжету, тем более мощные орудия и системы станут вам доступны.

В боях особых изысков замечено не было. Нет, враги также ходят звеньями, каждый пилот в которых имеет свою задачу, вот только интеллект у них "нулевой". Если им было сказано уничтожить вас, они будут тупо переть в атаку, пока кто-нибудь не умрет — или они, или вы. Никакой речи о тактическом отступлении и перегруппировке, починке на базах искусственный интеллект не ведет, чистое сражение "лоб в лоб". Благодаря такой прямолинейности можно уничтожать превосходящие силы врага, не особо напрягаясь. Делятся враги на две категории: истребители и корабли-матки. Причем чем дальше по сюжету, тем мощнее противники. А иногда вы можете встретить совсем уж мощных ребят, вроде истребителя Предтеч. Помнится, первая встреча с таким парнем едва не стоила мне всего флота.

После окончания боев можно еще немножко поболтаться по карте и собрать трофеи. Корабль-база делает это автоматически, когда вы введете его в радиус действия захвата. Правда, порой это доставляет некоторые неудобства, так что ждите, что иногда придется заняться нудными полетами за "полезностями". Ставим на вид разработчикам и смотрим, что еще можно поругать.

Физическая модель в игре "не напрягает" (ньютоновской физики не ждите), но багов в ней предостаточно. Например, часто можно столкнуться с такой ситуацией, когда корабли застревают в астероидах (это ухитряется сделать даже база!), отскакивают друг от друга при столкновении и тому подобными "приколами". Для второй части игры (буде таковая случится) X-Bow Software явно придется многое переделать.

Нуждается в переделке и графика, которая отстает от современных стандартов. Модели кораблей не так уж и плохи, но вот все остальное (особенно статичное окружение вроде звезд) восторга у продвинутого геймера не вызовет. Слишком уж сильно впечатление нереальности окружающего мира (в отличие от сражений, где выстрелы и взрывы порой заставляют погрузиться в атмосферу мира). Короче, здесь также отправляем разработчиков выполнять домашнее задание.

Что мы имеем в итоге? Вроде бы и свободы в мире игры практически нет (в отличие от некоторой нелинейности), и графика подкачала, и баги наблюдаются. Но все это не перевешивает получаемого удовольствия. Сочетание идей тактики, ролевой игры, проработанного мира, приличного количества юмора и секретов способны на многое. Лично я сел за игру в пятницу вечером, и как-то незаметно наступил вечер воскресенья. А впереди были вечера рабочей недели, где и выяснилось, что не меня одного игра "поразила в самое сердце". Многие, очень многие "подсели" на "Звездных волков" и не обращают внимания на недостатки. А это означает только одно: приключения продолжаются, а команде X-Bow Software пора подумать над адд-оном или даже второй частью игры.

5 6 7 **8** 9 10

Игра затягивает и не отпускает. Способна без напряжения "сожрать" денек-другой и вызвать устойчивое привыкание. Рекомендуется всем любителям космоса и тактических стратегий с элементами RPG. Ну а мир, созданный разработчиками, доставит вам много веселых минут.

Morgul Angmarsky
Лицензионный диск для обзора предоставлен компанией "АДМ-опт"

ПРИСТАВКИ

BloodRayne 2

Платформа: *PS2; PC; Xbox.*
Жанр: *Action/Adventure.*
Разработчик: *Terminal Reality.*
Издатель: *Majesco*

Она вернулась...
Достав из шкафа стильный кожаный костюм, примерив лезвия-ножницы, на счету которых многие жизни, изрядно проголодавшаяся мисс Рейн вышла на охоту, и никто не сможет остановить ее праздник смерти.

Те, кто знаком с предыдущей частью похождений рыжей бестии, поймут, а те, кто почему-то обошел ее стороной, должны срочно наверстать упущенное или, по крайней мере, прочитать нижеследующий текст, чтобы восполнить этот досадный пробел, а заодно и узнать, что нас ждет в продолжении.

Мисс Рейн является членом секретного общества Brimstone, занимающегося уничтожением различной нечисти и попутно спасающего мир от всевозможных напастей. При этом эта милая особа является еще и почетной гражданкой ордена кровососущих, а попросту говоря, вампиром. О тех нововведениях, которые эта особенность героини накладывает на геймплей — ниже по тексту. А пока вернемся к сюжету.

Разобравшись с возжелавшими захватить мир нацистами в первой части игры, Рейн продолжила поиски Когана — бессмертного, превратившего ее в вампира и попутно вырезавшего всю ее семью. Но, увы, лично убить Когана ей не удалось (спасибо духовному наставнику Рейн и ручной гранате), и тогда она начала выслеживать и убивать многочисленных вампиров — потомков Когана, проведя за этим интересным занятием 60 лет, что, впрочем, на ней практически не отразилось — вампирша все-таки. С охоты на одного из таких отпрысков и начинается игра.

Геймплей BloodRayne 2 представляет собой скорее слэшер, нежели "культурный" action/adventure. Орудуя гигантскими стальными лезвиями, закрепленными на запястьях, Рейн буквально перемалывает противников в мелкий фарш. Махнула влево — полетела голова, махнула вправо — отправились в самостоятельное путешествие ноги. Движок поддерживает расчлененку, так что фанаты мясокровищи останутся довольны. Кроме лезвий в арсенале Рейн присутствуют как перекочевавшие из предыдущей части, так и новые вампирские способности. Аптечек в игре нет, а чтобы пополнить здоровье, надо лишь прыгнуть на ближайшего противника и, прокусив артерию, получить доступ к любимым напиткам всех вампиров — крови венозной и артериальной. По окончании процесса питания можно пронзить жертву лезвиями, заполнив, таким образом, полоску ярости, позволяющую использовать разнообразные способности Рейн. К замедлению времени, blood rage (эдакий берсерк-режим) и виденью аур, позволяющему быстрее заметить противников и критические для прохождения уровня объекты, добавились ghost feed (позволяет Рейн создать своего временного двойника, кусающего очередную жертву, пока сама вампирша занята другими делами), enchanted blood rage (возможность стравливать врагов друг с другом, полная остановка времени) и некоторые другие.

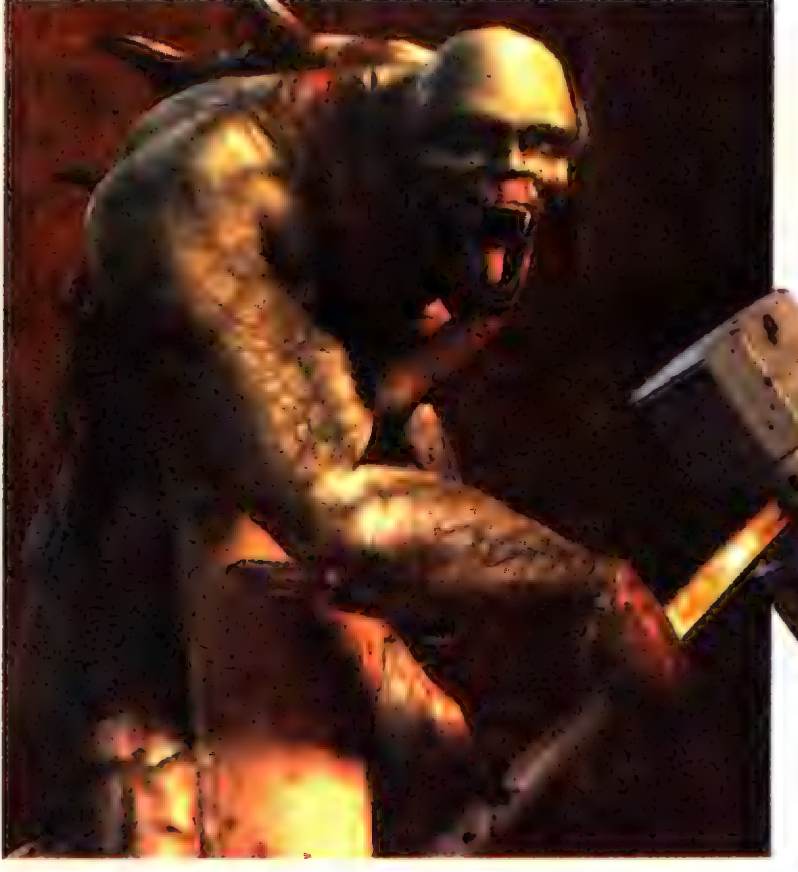
Научилась Рейн и новым акробатическим приемам. Теперь она может раскачиваться на различных природных и рукотворных "турниках" а ля принц персидский, ловко меняя положение тела, совершая головокружительные прыжки и ведя огонь с высоты, держась ногами за "турник". Появились на уровнях и давно обещанные разработчиками шесты, по которым Рейн может карабкаться к нужной ей части уровня, вращаться на них, раскидывая оказавшихся рядом противников. Спуск по лестнице тоже показался разработчикам слишком медленным, и они разрешили Рейн съезжать по перилам и при этом высекать искры острыми каблучками, расстреливать недругов из пистолетов и завершать этот акробатический этюд расчленением ждущих ее в конце пути противников. В дополнение к этим возможностям в арсенале Рейн имеется гарпун, с помощью которого противников можно притягивать к себе для расправы и скидывать в различные опасные зоны, а также питающиеся кровью пистолеты. Последние имеют гадкую привычку по иссякании собственного кровавого резервуара высасывать необходимую им жидкость из самой Рейн, заставляя нас таким образом кормить не только вампиршу, но и прожорливых огнестрельных друзей. Чтобы жизнь не казалась раем, разработчики запретили Рейн поднимать оружие убитых противников (отчасти это компенсировано тем, что пистолеты имеют несколько режимов стрельбы), так что приходится довольствоваться только вышеуказанными игрушками. За особенно красивое уничтожение противников и за своевременное использование задумок дизайнеров вас награждают увеличением полосок жизни и ярости. Все это заставляет не просто выпивать из каждого встречного врага кровушку (как нередко поступали играющие в первую BloodRayne) или расстреливать недругов из пистолетов, но искать более интересные способы расправы с ними.

Свою лепту в атмосферу игры вносит и звуковое сопровождение. Тихая, чуть тревожная музыка во время схваток сменяется агрессивным металлом и роком, как нельзя лучше подходящими для данной игры. К месту и сочные комментарии Рейн, под самую завязку наполненные черным или эротически окрашенным юмором.

Противники в основном представлены различными гражданами вампирского социума, время от времени попадаются боссы. Теперь враги научились таскать различные тяжелые и/или острые предметы, с помощью которых они небезуспешно противостоят попыткам главной героини заключить их в жаркие объятия. Иногда встречаются особые монстры (как правило, огромные и имеющие устрашающую внешность), разобраться с которыми можно только с помощью blood rage способности.

Персонажи игры неплохо анимированы и не похожи один на другого, что не может не радовать после однотипных фашистов из первой части. Не подвела и сама главная героиня. Разработчики сделали Рейн не только чуть старше, изменив ее лицо и характер, но и улучшили ее 3D-модель (хотя куда, казалось бы, красивее). Описывать всю неземную красоту вампирши бесполезно — это надо видеть. Порадовал и улучшенный Infernal Engine. Урбанистические уровни, пришедшие на смену военным базам из первой части игры, выглядят довольно неплохо и приятно удивляют существенно возросшей интерактивностью окружения, позволяющей совершать над противниками красивейшие в своей жестокости расправы.

В качестве бонуса в игру вставлены возможности просмотра многочисленных видеороликов, рекламного трейлера игры и прочих произведений анимационного искусства. Кроме этого молитвами фанатов в игру была добавлена возможность менять костюмы мисс Рейн, открывающиеся по мере прохождения игры. Неизменным осталось специальное меню для ввода кодов, благодаря которому можно не мучаться с вводом на геймпаде отдельных букв, а оперировать целыми словами сразу. На сладкое можно посмотреть трейлер к готовящемуся по игре фильму (фанаты в полном экстазе).





5 6 7 8 **9** 10

Как мы и ожидали, получился хит с большой буквы. Пройти эту игру стоит как фанатам серии, так и просто ценителям брутального, но очень красивого и кинематографичного экшена.

Баканович Евгений

...После часа игры воспоминания сливаются в сплошную кровавую пелену: вампир с отрубленной головой, делающий несколько последних в своей второй жизни шагов и падающий к ногам Рейн, заливая окрестности кровью; драка с дочерью Когана на взрывающейся часовой башне; гигантская матка-вампир с оборванными крыльями; захваченный вампирами город... И пусть завистники обзывают игру трэшем — когда Рейн закончит свои дела с Коганом, она придет за ними, и поверьте — ни чеснок, ни осиновые колья не спасут [illegible] от ее праведного гнева.



KotOR II: скоро на Xbox

Несмотря на то, что разработчики клятвенно заверяли нас в том, что и PC, и Xbox версии Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords увидят свет в один день, открывать шампанское могут лишь обладатели консоли от дядюшки Билли, в то время как остальному "прогрессивному" человечеству остается лишь неодобрительно смотреть на творящееся безобразие. Да-да! Наконец-то продолжение лучшей ролевой игры прошлого года ушло на золото и появится на полках магазинов 6 декабря сего года!

Окажется ли сиквел лучше оригинала — пока рано загадывать. Настораживает, конечно, то, что его разработкой занималась не матьпрародительница BioWare. Но тексты пресс-релизов сулят незабываемое, таинственное приключение в хорошо известном нам мире, встречи со знакомыми персонажами и значительную доработку как ролевой, так и боевой системы. Obsidian, взявшаяся за разработку продолжения, стремилась сделать игру более мрачной, темной, давящей. Что из этого получится, консольщики увидят уже скоро, в то время как PC'шникам придется уныло выслушивать их впечатления аж до февраля 2005 года, когда они наконец-то собственноручно смогут пощупать эту игру.

Full Spectrum Warrior для PS2

Компания THQ объявила о начале работ над версией игры Full Spectrum Warrior для PlayStation 2 (которая уже вышла для PC и Xbox). Теперь эта тактическая стратегия, повествующая о боях в несуществующей стране, попадет и в руки поклонников PS2. Причем достаточно скоро — в первой половине 2005 года. 13 миссий, ураганный геймплей, сходство изображения с реальностью — все это просто обязано привлечь игре новых поклонников.

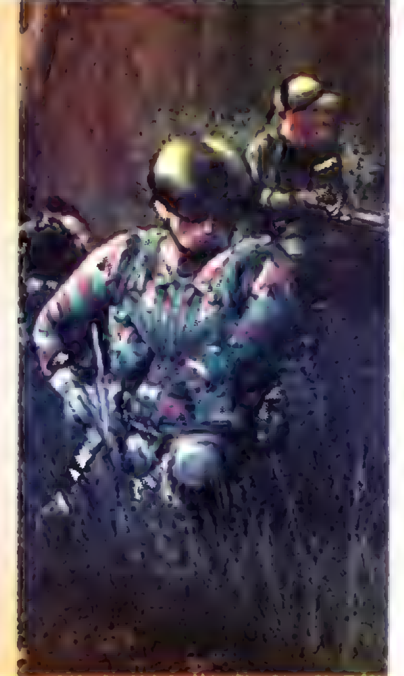
Ghost Recon 2 запретили в Южной Корее

Увы и ах, но корейцы не смогут лицезреть воочию долгожданный тактический шутер от UbiSoft — Tom Clancy's Ghost Recon 2. Игра, вышедшая на PS2 и Xbox, настолько шокировала представителей Южной Кореи, что местным локализаторам было запрещено заниматься распространением этого выдающегося (судя по западным оценкам) экшена.

Впрочем, понять причину возмущения цензоров легко. Не секрет, что между Южной и Северной Кореей отношения, мягко говоря, натянутые. Поэтому стоило ожидать, что Ghost Recon 2, повествующий о противоборстве небольшой группы коммандос против северокорейской диктатуры, не приживется ни по одну сторону границы, ни по другую.

К сожалению, обладатели PC и GameCube смогут узнать реальную картину происходящего только весной следующего года.

Lockust



ПОДРОБНОСТИ

Crusader Kings. Советы и секреты

Часть 2. Люди, деньги и война. Продолжение. Начало в «ВР» №11`2004 г.

В прошлой статье мы с вами разобрали базовые понятия игры, поговорили о законах, вассалах и статусе игрока. Пришла пора подробнее остановится на таких понятиях, как герои, экономика, дипломатия и война. Внемлите, и не говорите потом, что вам эти советы не помогли.

Персонажи

Crusader Kings — игра, в которой огромную роль играют персонажи. Они возглавляют королевства, герцогства и графства, они ходят в походы и заключают союзы, они подсылают друг к другу убийц и работают в свитах правителей. Без персонажей игра потеряла бы значительную часть своей привлекательности. Ведь как приятно растить будущего правителя, подбирать ему свиту, а потом пожинать плоды своих трудов! Однако что же это за рост? Как ни странно, он сильно напоминает ролевые игры.

У каждого персонажа есть четыре характеристики, оказывающие влияние на различные аспекты игры:

Martial — способность героя сражаться и командовать на поле боя: само собой, для полководца нужна в первую очередь. Герой с высоким показателем Martial способен опрокинуть армию врага, превосходящую его в полтора-два раза (при прочих равных).

Diplomacy — влияет на дипломатические отношения и лояльность вассалов. Чем выше Diplomacy, тем легче вам будет заключать договоры с соседями и держать в подчинении вассалов. При низком значении этой характеристики вполне вероятен выход вассалов из-под контроля и даже распад страны. Вывод: не делайте правителями тех, кто ничего не смыслит в высоком искусстве дипломатии.

Intrigue — отражает способность персонажа совершать действия "за кулисами". По сути, к таковым в первую очередь относится посылка наемных убийц, а также защита от них. На мой взгляд, не самый важный навык. Убивать вам придется не так уж и часто, из чего следует, что интригами зачастую можно и пренебречь.

Stewardship — это умение человека управлять подвластными землями. Чем оно выше, тем большее количество провинций может быть в домене и тем выше будет с них доход. Мораль сей басни такова: все ваши правители должны обладать высоким Stewardship, иначе вашу экономическую слабую страну задавят соседи.

Помимо характеристик, в игре наличествуют и перки. Перки — особые способности, приобретаемые персонажем в ходе его жизни. Перки бывают самые разные (как хорошие, так и плохие), при этом большинство из них оказывает непосредственное влияние на характеристики. Например, перк Midas Touched сильно повышает навык Stewardship, что делает героя с таким перком идеальным управленцем (особенно если у него данная характеристика и так была высока). А вот перк Illness (болезнь) не только понижает характеристики, но и способен вызвать у героя смертельное заболевание. Всего перков в игре более полусотни, и у всех них есть описание (иногда весьма забавное). Ну и еще, начиная с версии 1.04а, в описании перков можно узнать их влияние на характеристики персонажа.

Все перки — результат того или иного случайного события. Наиболее распространенный способ получения перков — отправка персонажей учиться. Всякий раз, когда молодой человек из вашей свиты (в том числе прямой родственник) достигает возраста около пяти лет, он получает шанс на обучение одной из трех премудростей: военной, церковной и управленческой (для девушек военная исключается). Все сразу выучить нельзя, так что отнеситесь к выбору с пониманием и предварительно продумайте стратегию развития персонажа. Например, тому, кто изначально имеет военную характеристику 8, стоит призадуматься о военной карьере. А тот, у кого Stewardship изначально высок, просто обязан стать хорошим управленцем. Церковное же образование помогает повысить дипломатические способности и умение интриговать, а также даст персонажу шанс стать епископом в дальнейшем.

Обучение не только сразу повышает характеристики, но и дает возможность вашему герою получить новый перк по окончании учебы. В общем, учите персонажей, внимательно следите за происходящими в стане свиты событиями — и появление перков не пройдет для вас незамеченным.

О свите и ее развитии

Свита — это набор персонажей, которые подчиняются непосредственно вам, не являясь вассалами (сюда относятся и родственники правителя). Этих героев вы можете расставлять на различные должности, а также предлагать им стать вассалами (случаев отказа замечено не было). Свита нужна как воздух по двум причинам. Первая — она позволяет получить бонусы к характеристикам правителя. Вторая — вам нужны люди, готовые стать вассалами.

Людей из свиты можно расставлять на должности, каковых пять: Marshal, Chancellor, Spy Master, Steward и Diocese Bishop. Первые четверо дают бонусы к соответствующим характеристикам правителя (Marshal — военной, Chancellor — дипломатической и т.д.). Правда, в расчет иногда принимаются и значения без бонусов. Например, товарищ с высоким показателем Stewardship, помогающий вам в управлении страной, не даст возможности увеличить размеры домена. Зато он повысит доходы с ваших земель, что уже немало. Что касается пятой (епископской) должности, сюда подходит только человек с церковным образованием. Должность епископа, судя по всему, увеличивает шанс на обращение провинций в "истинную веру", но утверждать это с калькулятором не берусь. В любом случае хуже от назначения придворного епископа точно не будет. Кстати, любопытный факт: половая дискриминация, наблюдавшаяся в Средние века, сохраняется и здесь — маршалами и епископами могут быть только мужчины.

И еще один момент. Иногда ваши "сотрудники" прибегают с просьбами дать им денег. Лучше дать (хотя бы и сумму поменьше), а то они могут дезертировать к более щедрому господину. А потерять мощного маршала в разгар войны, поверьте, очень неприятно.

Что касается назначения людей из свиты вассалами — вам все равно придется это делать. Нет, можно, конечно, раздавать земли уже существующим на данный момент вассалам. Вот только надо ли вам растить тех, кто в один ужасный момент захочет сам стать Big Boss`ом? А при активной внешней политике земель, требующих вассалов, будет много. Значит, свиту требуется увеличить.

Увеличение народонаселения производится одним главным способом и несколькими второстепенными. Второстепенные — переход на вашу службу товарищей из других государств или вообще со стороны. Например, может появиться случайное событие, рассказывающее о частых контактах вашего ребенка с торговцем. В одном из вариантов выбора вы получаете шанс привлечь торговца на свою сторону. Но такие переходы редки, посему положимся на главный способ — природный.

Зарубите себе на носу: вы просто обязаны следить за благополучием семейной жизни своих придворных. У каждого из придворных-мужчин обязательно должна быть жена. Причем желательно выбирать ее со стороны. Ведь в игре действует простое правило — женщина после замужества всегда переезжает в страну, откуда родом ее муж. В результате вы не только жените придворного, но и получите дополнительного товарища (товарку) в личное пользование.

Что же касается придворных-женщин, не стоит их выдавать замуж в другие страны. Только потеряете ценного человека и ничего не приобретете. Ищите женихов "в своем коллективе". И помните одно простое правило: не связывайте брачными узами мужчину и женщину, состоящих в близкой степени родства, т.к. их дети слишком часто будут иметь врожденные патологии. В остальном ограничений практически нет.

Если вы все будете делать согласно моим советам, то уже лет через семьдесят численность вашей свиты возрастет значительно. И тогда можно будет расширять и укреплять государство, не ломая головы над вопросом, "где бы это взять еще хоть одного кандидата в вассалы?".

Династия

В принципе, схема развития и "прокачки" династии правителей практически ничем не отличается от таковой у придворных. За двумя исключениями. Первое — жизненно важно понимать, кто из детей сядет на трон после смерти отца-правителя. В некоторых случаях (при наследовании старшим сыном) приходится идти на компромисс с совестью и убирать с дороги "неподходящих" наследников. Надеюсь, пояснять, как это делается, не надо. Подсказка: есть такая опция в меню действий, как Send Assassin, позволяющая убить кого-нибудь. Жестоко, но таковы они, века, прозванные Темными.

Второе исключение — иногда бывает выгодно отдать принцессу замуж за рубеж. Хоть и нечасто, но удается таким образом получить титул другого государства (надо, чтобы вы были первым в очереди на наследование трона той страны). С другой стороны, если у принцессы отличные характеристики, "сплавлять" ее куда попало будет ошибкой. Лучше для замужества за границей избирать наименее ценных членов общества (а что вы думали? — естественный отбор во всей красе).

И еще один момент. Братья правителя часто считают, что их претензии на трон обоснованны. И их лояльность (если они являются вассалами) будет значительно ниже, нежели рядового вассального подчиненного. Но это так, информация к сведению, а не прямое руководство к действиям.

Экономика и строительство

Экономика — основа мощи любой страны в любое время (по крайней мере с тех пор, как возникло само понятие государства). И в Crusader Kings вы никак без нее не обойдетесь. Деньги нужны на многое — на постройку зданий, содержание войск, подкуп соседей и прочая, и прочая. Значит, нам с вами надо знать, как эти деньги добываются.

В первую очередь посмотрите на экран Treasury Screen (надо нажать на изображение сундука в окне внутренней информации). В нем есть график, определяющих ваши доходы и расходы. Четыре из них — однотипны, они показывают то, каким налогом вы облагаете четыре основные категории населения: Дворянство (Crown Duty), Духовенство (Church Donations), Бюргерство (Tolls) и Крестьянство (Census Tax). Чем выше налог, тем больше денег вы получите и тем выше будет риск восстаний в стране. Так что не переусердствуйте с налогообложением населения. А духовенству стоит даже денег добавить, ведь от величины пожертвований церкви зависит улучшение вашей репутации. А репутация важна для всех государей.

Но есть и еще две категории. Одна из них — Scutage (доходная) — это то, какое количество денег вы берете с ваших вассалов. Как и в случае с населением, важно подобрать правильный баланс между желаниями и возможностями, ибо ни один вассал не любит, когда у него что-то берут, так что лояльность подчиненных графов и герцогов тем ниже, чем больше шкур вы с них сдираете. Ну и, наконец, последняя графа — Army Upkeep. Ее значение стоит загонять на максимум, так как Army Upkeep отвечает за содержание ваших армий. Не кормя солдат, вы не сможете через некоторое время воевать, так как все они разбегутся или перемрут. Тут-то вас "тепленькими" и возьмут.

Запомните и еще один простой факт. Крестьяне и прочие налогоплательщики живут не на абстрактных землях, а в конкретных провинциях. И налог, получаемый с них, зависит от уровня развития провинции, что подводит нас к мысли определиться с богатством ваших провинций (и провинций потенциальной жертвы будущей "миротворческой операции"). Рядом с картой располагается ряд кнопок-фильтров. Одна из них — кнопка экономики, позволяющая оценить базовое богатство провинции. Нажмите на кнопку и посмотрите изменения в цветах регионов. Чем ближе цвет провинции к зеленому, тем больше денег она сможет принести (при должном развитии). Именно такие провинции стоит сохранять в личном домене, так как они станут основой вашего могущества. А всякие земли с базовым доходом менее 1 золотого вообще недостойны упоминания. Посмотреть числовое значение базового дохода можно так: выбираем провинцию, затем под ее изображением находим слово Income. Наводим на это слово — и читаем в появившейся страничке цифру возле словосочетания Base Income.

Помимо базового дохода и бонусов от зданий, важен еще статус провинции. Он может меняться в ходе игры в зависимости от случайных событий и различных действий. Например, разграбление провинции (вами или противником) меняет статус на Looted, что не только понижает доходы, но и ухудшает условия снабжения армии в провинции. А событие "расчищены новые земли" повышает статус провинции (максимальный — Rich). Посмотреть текущий статус можно в маленьком окошке под фразой Supply Limit в окне информации по провинции (если там ничего нет, значит, провинция находится в обыкновенном состоянии).

В каждой провинции можно построить огромное количество зданий. Одни повышают доход, другие улучшают настроения населения, третьи влияют на военное дело. Упоминать все здания не стану (на каждое здание вам предоставят подробную справку), лишь некоторые. Так, чем лучше в провинции крепость, тем дольше противник в случае войны будет заниматься осадой, давая вам дополнительное время для проведения ответного удара. Важны и дороги, которые ускоряют продвижение армии (помимо общеэкономического эффекта), что немаловажно, ибо позволяет перебрасывать "силы быстрого реагирования" из одной точки в



другую со скоростью, которая "бездорожному" противнику и не снилась. Вспомните времена Рима — и вы поймете, что даже пехота при хорошо развитой дорожной сети способна творить чудеса.

Вообще, стоит определиться с назначением провинции. Если вы желаете создать из нее тренировочный лагерь для войск, стройте соответствующие здания. Если же собираетесь делать денежный регион, не стройте здания, уменьшающие доход (исключение делается только для крепостей). Впрочем, вполне реально совместить приятное с полезным, делая одновременно и денежную и войсковую провинцию.

Напоследок еще один совет. Настоятельно рекомендую любителям превышать пределы домена строить в своих землях здания с отрицательным значением параметра Demesne Penalty Modifier. Такие постройки снижают эффект пенальти за размер домена, позволяя получать стабильно высокие доходы даже в случае значительного превышения цифры земель, которыми правитель может управлять без штрафов.

Есть и другие (непостоянные) способы получения доходов, в основном связанные со случайными событиями. Так, при женитьбе правителя, свадьбе его старшей дочери, созыве генеральных штатов можно очень неплохо "подняться". Вот только бывают такие события редко, так что закладывать возможность их появления в бюджет на следующий год не стоит.

Тем, кто поставит себе патч 1.04а, скажу, что стоимость зданий в нем несколько повышена, а их характеристики в ряде случаев изменены. И удивляться этому не стоит — разработчики давно обещали столь радикальное нововведение.

Религия

Религий в игре четыре: Католицизм, Православие, Мусульманство и Язычество. К сожалению, играть нам дают только за первые две, и побыть злобным (или добрым) султаном не получится. Но утешим себя надеждами на изменение ситуации в адд-оне (или ручками модмейкеров) и глянем на значение религии в мире игры.

Религия оказывает некоторое (весьма, кстати, незначительное) влияние на доходы от провинции (при некоренной религии доходы могут падать). Религия провинции, отличная от государственной, влияет и на случайные восстания в провинции (шанс их возникновения растет). Но основное предназначение религии в "Крестоносцах" — служить барьером между христианством и остальным миром. Суть в том, что игроки могут совершенно безболезненно нападать на нехристианские государства. Для этого не надо выдумывать поводов к войне, достаточно просто ее объявить. Вообще с представителями нехристианских стран можно только воевать, мириться или состоять в альянсе. Все остальное, увы, недоступно.

Кстати, вскоре после начала игры Папа Римский объявит Крестовый поход. Для каждого отдельного персонажа это означает, что придется бороться с нехристианами, в противном случае начнет падать показатель Благочестия. То есть требуется регулярно "ходить в гости" к "нехристям" одному или в союзе. А вот более явно Крестовые походы не проявляются — единая армия крестоносцев не соберется (как это было в Medieval: Total War).

Порой провинция, в которой религия не совпадает с государственной, меняет веру на веру страны. Такое изменение может повлечь за собой и изменение коренной нации в провинции. Единственный минус — повлиять на это событие напрямую практически никак нельзя, остается только ждать. С другой стороны, особого напряга от нахождения в составе страны большого количества провинций "некоренной нации и религии" не испытываешь, так что и расстраиваться особо не стоит. Если же вы желаете быстрее сменить веру в провинции — назначьте туда вассала с церковным образованием. Провинция станет епископством (в составе вашего государства), и шанс на ее обращение резко возрастет.

Дипломатия

Описывать дипломатические действия я буду, исходя из посылки, что вы собираетесь пообщаться с христианской страной (уж больно убог выбор в ином случае). По сути, у нас имеется следующий список возможных действий: объявить войну (заключить мир), заключить династический брак, подослать убийцу, заключить союз, предложить вассализацию, послать подарок и претендовать на титул.

Самые простые действия — браки и убийства. О браках уже сказано выше (смотри раздел "Династия"), убийства же помогут "убрать" неудобного соседа (особенно если у него высокие характеристики) или продвинуться по пути к его трону. Другое дело, что за разоблачение вашего убийцы пострадаете и вы (вычетом части Престижа и Благочестия), так что не злоупотребляйте убийствами (разве что есть много денег и очень высокий показатель Intrigue).

Для объявления христианской стране войны необходимо иметь к ней повод, в качестве которого признается претензия на один из титулов правителя-соперника. Претензию можно получить как случайным образом (по событию), так и преднамеренно (с помощью действия claim the title). Во втором случае она обойдется вам дороже — придется потратить часть престижа. И чем "круче" титул, тем выше будут затраты. В начале игры не стоит даже и пытаться претендовать на титул Императора Священной Римской Империи (я уж не говорю о Византии). Придется удовлетвориться малым.

Предложение подарка хорошо делать перед осуществлением какого-нибудь другого действия, вроде предложения альянса или брака. Подарок улучшает отношение к вам, а следовательно, повышает и шансы на успех вашей акции.

Наконец, самое "вкусное" — союзы. Заключить союз можно с любым государством на карте. Но спешить не стоит, поскольку количество союзов на одного правителя ограничено его дипломатическими способностями. Трижды подумайте, прежде чем ввязываться в дипломатические авантюры. Особенно остерегайтесь заключать союзы с теми, кто превосходит вас по статусу (графы с герцогами, герцоги и графы с королями). Правители с более высоким статусом получат перед вами преимущество на войне (альянс дает возможность союзникам вмешиваться в войны друг друга без повода к войне), и вы можете, затратив уйму времени и сил, остаться "с носом". Короче говоря, старайтесь быть в альянсе с теми, кто равен или слабее вас.

Вообще союзы — вещь полезная. Да, их количество ограничено, но ведь ваш союзник будет союзником еще кому-нибудь, и так до бесконечности. В качестве интересного примера "круговой поруки" в международных отношениях приведу историю из собственного опыта. Как-то мы стали союзниками с Владимиром и Киевом (я к тому моменту уже был Литвой). И вот в результате связей всех русских княжеств друг с другом мы смогли "раздавить" Великую степь (все степные языческие государства от печенегов и восточнее). Хотя поодиночке нас бы поставили на колени и заставили пить кумыс (а то и что похуже). В общем, умелое использование союзнических отношений приведет вас к победе. Понимание же того, "как надо", придет с опытом.

При заключении мира вы можете как потребовать что-либо у врага, так и предложить ему что-нибудь (или же просто заключить "белый мир" — без аннексий и контрибуций). Зависит это от результатов войны, которые покажут вам на экране заключения мира числовым значением. Каждое предложение (требование) стоит определенных числовых затрат, и стребовать с противника сверх "положенного" вряд ли получится даже при хорошей дипломатии.

Напоследок о вассализации. Вы можете предложить одному из других правителей стать вашим вассалом. Но реально это только тогда, когда он уже ведет безнадежно проигранную войну и до поражения осталось совсем немного. Есть только маленькая загвоздка — война от этого не прекратится, и вам придется выбирать из трех вариантов. Первый — самый отвратительный — спустить все на тормозах и потерять только что приобретенного вассала. Второй — ввязаться в войну с его противником (но придется еще заполучить к ней повод — ведь он не был вашим вассалом в начале войны). Третий — быстренько отобрать у новоиспеченного вассала титул (война сама собой прекратится). Рекомендую пойти по последнему пути.

И помните, что многие действия (вроде претензий на титул или объявления войны христианскому государю) плохо скажутся на вашей репутации. А повысить ее можно только за счет войн с нехристианами, раздачи титулов или высокого показателя благочестия (при таковом репутация потихоньку поднимается автоматически). Плохая же репутация понижает лояльность вассалов. Соответственно, агрессор и задира очень быстро увидит, как размеры его страны сократились до размеров домена. Посему не стоит излишне активничать на международной арене, себе дороже выйдет.

Война

Война в Crusader Kings ведется войсками. Таковых — семь родов. Это Рыцари, Легкая кавалерия, Конные лучники (есть только у степняков и мусульман), Копейщики, Мечники, Лучники и Легкая пехота. Думаю, рассказывать, зачем нужен каждый род войск, не надо (копейщики бьют кавалерию, кавалерия — лучников и т.д.). Важным же является то, что рода войск в игре неразделимы. Воевать вы будете отрядами, которые набираются в провинции целиком и полностью. Конкретный же его количественный и качественный состав зависит от региона и имеющихся построек в нем.

Каждый отряд требует снабжения (денежного довольствия). Чем больше у вас армия, тем больше денег придется ей выдавать каждый месяц (иначе она начнет "таять" не по дням, а по часам). Следовательно, начинать войну, не будучи к ней готовым экономически, смерти подобно. Потому как при нехватке денег в казне игра начинает принимать решения за вас и потихоньку продает с таким трудом построенные здания. Значит, воевать надо только тогда, когда есть деньги.

Когда отряды перемещаются по вражеским землям или осаждают замки, они теряют людей (в первый день месяца). Пусть эти потери и невелики, но при затяжной войне могут сказаться, так что помните об этом.

Перечисленных причин достаточно, чтобы принять на вооружение концепцию "блицкрига". Наша задача — вести войну всеми силами и закончить ее в максимально короткие сроки. А для этого надо четко знать, какая задача стоит перед страной. Если это война с "нехристями", то все просто: достаточно "хапнуть" парутройку провинций, после чего пытаться заключить выгодный мир. Совсем другой расклад при войне с христианами (где еще придется долго договариваться о мире). Но и здесь есть выход. Претендуйте сразу на самый высокий титул правителя-соперника, после чего быстрыми точечными ударами захватывайте его домен. И ему останется только пойти на мир. Другое дело, что для претензий на высокий титул придется накопить много престижа, но это того стоит.

Что касается собственно военных действий, здесь также все просто. Главное — не ввязываться в затяжные бои с силами противника, а выполнять свои задачи. При подсчете очков на заключение мира гораздо большее значение имеет захваченная провинция, нежели три выигранных сражения. Разбейте армии врага в приграничных боях, отбросьте его и захватывайте земли. И победа будет за вами.

В "Крестоносцах" вы никак не можете повлиять на сам ход боя (здесь вам не Total War), так что расслабьтесь и получайте удовольствие от правильно проведенных маневров. Даже при слабейшей армии, но верной ее концентрации на одном направлении есть шанс выиграть практически безнадежную войну. Пока противник будет осаждать все, до чего у него дотянутся руки, вы разобьете его силы поодиночке (или возьмете его столицу, и он станет гораздо сговорчивее). Вот почему я говорил о важности дорог. Дороги — ключ к успеху. Именно они позволяют перебросить маленькую, но мобильную армию практически куда угодно (в пределах оснащенной дорожной сетью территории, конечно).

Еще один ключ к победе — технологии. Вот только повлиять на их исследования никак нельзя, остается только следить за успехами соседей и не нападать на тех, кто слишком уж вырвался вперед. Хотя... И не таких бивали...

Что касается осад, то их скорость зависит от силы крепости в провинции и мощи осаждающей армии. Ну и от технологий, которыми владеют осаждающие.

А теперь о разнице в статусах на войне. Если одну и ту же провинцию осаждают несколько армий из разных стран во главе с государями, то владельцем ее станет тот игрок, правитель которого имеет наивысший статус, независимо от количества войск сторон. Например, Всеслав Чародей, король Литвы, в уже упомянутой мной войне с Великой степью ухитрился, имея всего лишь около полутысячи воинов, захватить более десятка провинций. При этом экономика страны практически не пострадала, так как больших армий у нас не было. А все расходы и проблемы ложились на плечи князей-герцогов Владимира, Киева, Рязани и прочих. Теперь, думаю, вам понятно, почему не следует входить в союз с правителем выше вас по статусу — незачем таскать для него "каштаны из огня". По той же причине я рекомендую стараться как можно быстрее стать королем.

Флота в игре нет. Как только армия добирается до приморской провинции, она садится на корабли и отправляется в путешествие к другой приморской провинции. Корабли при этом возникают как бы из воздуха. Впрочем, в реальной истории флотов в современном понимании этого слова в европейском Средневековье практически не существовало.

Вот, пожалуй, все, что можно сказать о войне. Точнее, сказать можно еще многое, но в остальном вы просто сумеете разобраться сами.

Слово о монголах

В начале XIII века в игре вам придется столкнуться с таким страшным врагом, как монголы. Эти кочевники появятся большими группами на краю карты и станут расползаться по ней, как саранча, захватывая все новые земли. Бороться с ними можно лишь тремя способами. Первый — подавить их в зародыше, лишив имеющихся провинций (тогда их государство падет). Способ хороший, но годится только для восточных стран. Второй способ — "вырастить" к их приходу сильную страну. Тогда монголы побоятся нападать, и появится шанс на стратегический паритет (и будущую победу). Третий — попытаться заключить с ними союз (сложно, но добиться можно). Есть только два "но" в войне с монголами. Во-первых, они теряют при перемещении и осадах войска в очень незначительных количествах. Во-вторых, у них практически нет ограничения на размер домена. Так что ввязавшись с ними в войну, будьте готовы к неприятным неожиданностям.

Заключение

Если вы думаете, что я рассказал вам обо всем, что имеется в игре, то жестоко ошибаетесь. Paradox Entertainment создала настоящий симулятор истории. Описывать "Крестоносцев" и сыгранные в них партии можно сколько угодно, но у нас здесь не Институт Экспериментальной Истории, посему я предпочту ограничить свой рассказ и поставить точку.

P.S. В статье использованы данные официальной английской версии игры 1.03b.

Morgul Angmarsky

Лицензионный диск для игры предоставлен компанией "Видеохит"

ПРОХОЖДЕНИЕ

Silent Hill 4: The Room



Silent Hill под номером четыре — отход от традиций серии. Игра оригинальна и в плане сюжета — он стал более четким и осязаемым, и в игровом процессе — головоломки сильно потеряли в количестве, атмосфера жуткого животного страха испарилась, и в оформлении — классический туман Сайлент Хилла пропал, равно как и сами улицы города. Многие остались недовольны этими изменениями, некоторым The Room понравилась еще больше, чем предыдущие части. Однако как бы вы ни относились к игре, надеюсь, нижеследующее прохождение поможет вам. Итак, скрестим "Вий", "Мертвые души" и "Тихий Дон"?

ЧАСТЬ 1: УБИЙСТВО

Комната №302. Вы очнулись. Осмотрите комнату и выходите в гостиную. Здесь посмотрите на картины, телевизор, книги, радио. Как только вы попытаетесь выйти, начнется ролик, повествующий о выходе из стены зомбивидного демона.

Теперь вы действительно очнулись. Посмотрите в окно — обратите внимание на девушку в красном. Снова идите в гостиную, уже менее мрачную, и подходите к двери в цепях. Генри, наш герой, уже пять дней не может выйти наружу из-за цепей на двери, его никто снаружи не слышит, отключились электроприборы... Прочтите надпись на двери, достаньте из-под нее записку. Записки под дверью будут появляться на протяжении всей игры, регулярно доставайте и читайте их, чтобы понять, что происходит, пусть они и бессмысленны поначалу. Посему напоминать о них я больше не буду. Из холодильника возьмите бутылку вина (очень слабое оружие) и шоколадное молоко, положите их в ящик возле телевизора — складывайте в него весь ненужный хлам, ибо больше 10 предметов Генри с собой не унести. Книга слева от окон позволяет записаться. К сведению, пока вы дома, у вас восстанавливаются жизни. Идите в ванную — она напротив спальни — здесь обнаружится подозрительная дыра в стене. За неимением других путей Генри придется лезть в нее, прихватив перед этим стальную трубу.

Метро. Генри спускается по эскалатору с видом законченного шизофреника. Проходите прямо, увидите Синтию. После короткого разговора она решает сопровождать вас в этом "сне". Идите дальше. Синтии вдруг становится плохо, она заходит в женский туалет, оставляя вас в одиночестве. После краткого ожидания появляется пара собак. Хватайте трубу (применить предмет или получить оружие — по умолчанию правый Control или средняя кнопка мыши) и разбирайтесь с ними.

На будущее: любого монстра, упавшего на землю, лучше поскорее добить ударом ноги или эквивалентным движением, иначе твари поднимутся на ноги (возможны варианты) и будут дальше надоедать. Бежим по коридору, тут одинокая собака. Вниз пройти не удается из-за отсутствия жетонов. Бегите дальше, здесь две собаки и патроны к пистолету (далее просто патроны). Червя можете не бояться — он не опасен. Возвращайтесь в женский туалет, проходите в отверстие — и вы снова в комнате №302. Обратите внимание на косо стоящую тумбочку в гостиной. Отодвиньте ее, прочитайте текст на стене, возьмите пистолет и оставьте его в ящике вместе с патронами — пользы от него пока мало, оружие ближнего боя намного эффективнее, тем более что монстров, атакующих на расстоянии, пока нет. Посмотрите в дыру на соседку (ее, кстати, зовут Эйлин), в глазок двери (можете обратить внимание на количество кровавых пятен на стене напротив) и идите к трезвонящему в спальне телефону. Прослушав сообщение, возвращайтесь в метро через дыру в ванной.

Из руки манекена справа возьмите жетоны, бегите ко входу на станцию. Вставьте жетон в соответствующее отверстие. Спустившись вн[illegible], вы обнаружите пару призраков. Не пы[illegible] сражаться с ними — они неуязвимы, [illegible]йтесь ниже. Здесь вы увидите Синтию, [illegible]ую каким-то образом забраться в за[illegible]й поезд. Бегите в конец поезда, заходи[illegible]бину машиниста, жмите кнопку, чтобы [illegible] двери. Теперь, не обращая внимания [illegible]раков, коробку с надписью $1000 и ав[illegible], переходите на другую сторону через [illegible] Если запутаетесь в этих шести вагонах, [illegible]уйте карту. На другой стороне подни[illegible]ь наверх, возьмите патроны и возвращайтесь либо пройдите в одну из дверей, а далее — в дыру к своей комнате. Спускайтесь на платформу и проходите в дверь. Здесь бегите прямо, поднимайтесь по лестнице, прихватите патроны, откройте дверь, но не входите. Идите вниз по лестнице и направо.

Вы на другой платформе. Услышав голос Синтии, проходите в поезд, возьмите клюшку для гольфа (далее просто клюшка). Клюшки удобны в бою, но очень быстро ломаются. Возьмите возле эскалатора напиток здоровья (далее просто напиток). Внимание! До второй части игры не используйте никаких лечащих средств, бережно храните их в ящике у себя дома! Отверстие домой, кстати, напротив эскалатора. Поднимайтесь наверх. Из стены будут вылазить монстры — лучше огреть их пару раз, чем пытаться пробежать мимо. Теперь заходите в боковой проход, берите патроны, поднимайтесь наверх. Срывайте с двери табличку "Искушение", входите внутрь.

Кажется, мы опоздали... Синтия умирает, нам остается лишь выслушать ее и запомнить цифры "16121".

Лес. Оказавшись дома, посмотрите в окно, увидите "скорую" и полицию возле метро. Табличку "Искушение", как и все последующие, бросайте в ящик. Посмотрите в дверной глазок, обратите внимание, что кровавых пятен стало ровно 16 — прогрессия сохранится и далее. Соберите все бумажки в доме и направляйтесь в дыру, которая заметно увеличилась.

Мы в лесу. Входите в единственную дверь. Можете обратить внимание на колодцы и странные надписи на камнях и пнях. Еще раз в дверь, увидите то ли мотыльков, то ли летучих мышей (так и не ясно, что это конкретно) — им хватает одного удара, но потом их лучше быстрее добить, ибо взлетают опять. Тут отверстие к дому. В следующей области, похожей на какой-то завод, есть патроны. Идите дальше, с мотыльками разберитесь или просто пробегите. Дальше машина некоего Джаспера, в следующей локации — сам Джаспер, не вполне вменяемый тип. Он рассказывает о приюте поблизости. Идите дальше, разбираясь по дороге с собаками и мотыльками.

Вы во дворе "Дома Желаний" — сиротского приюта. Здесь есть путь к комнате №302. Дверь в приют заперта, так что смело идите налево от дома. Проходите до конца, входите на кладбище и говорите с ребенком. Появляется Джаспер и вещает о скором пришествии Дьявола и прочих вещах, подходящих к обстановке. Обратите внимание на разрытую могилу и дверь с символом из Silent Hill 3. Возвращайтесь к "Дому Желаний". Достаньте из домашней кладовки шоколадное молоко и дайте Джасперу, возьмите у него лопатку. Теперь идите направо от дома, к озеру. Генри узнает пейзаж — возьмите аптечку и зайдите через отверстие домой. Возвращайтесь к приюту и идите в единственную неисследованную дверь. Проходите дальше, используйте лопатку на корнях, похожих на руки. На откопанном ключе предупреждение, что его владелец будет путешествовать вечно. Технически с этим ключом вы будете проходить через одинаковые локации по кругу, поэтому пройдите к отверстию за калиткой (подберите рядом клюшку), идите домой, оставьте ключ здесь, возвращайтесь к приюту. Здесь забирайте ключ из своего домашнего склада и открывайте дверь. Проходите внутрь (Джаспер идет следом) и читайте записки. Входите в комнату за Джаспером, сорвав с двери табличку "Источник"... Опять. Нам остаются только цифры "17121".

Тюрьма. Послушайте новости по радио, посмотрите в дыру в стене на Эйлин, в дверной глазок, соберите записки и идите в ванную.

Мы очутились в тюрьме посреди океана. В камере на этом этаже жалобно стонет мужичок, которого нам надо освободить. Содержимое камер по часовой стрелке, начиная от дверей: 1) ничего; 2) закрыто; 3) записка и петля; 4) монстры-червяки; 5) закрыто; 6) патроны; 7) закрыто; 8) узник. Соберите записки в коридоре и за двойными дверями, можете сходить домой. Идите в дверь слева, если смотреть от отверстия, спускайтесь вниз, убивая хилых монстров, обязательно найдите медальон святого (храните дома, он понадобится во второй части), и проходите в дверь в самом низу. Тут мотыльки и ключ. Исследуйте комнату с механизмом, поднимайтесь обратно наверх, открывайте дверь справа ключом.

Вы снаружи тюрьмы. Поднимайтесь по лестнице наверх, на второй этаж, входите. В камерах (нумерация та же): 4) чьи-то записи; 5) ничего; 8) надпись на стене. Остальные заперты. Поднимайтесь на третий этаж. Здесь водятся двухголовые монстры — не подпускайте их близко, они довольно опасны. Камеры: 1) ничего; 2) дыра в полу; 3) дыра в полу; 4) надпись на стене и записка; 5) монстры, патроны; 6) дыра в полу; 7) дневник и записка; 8) ничего. Выходите наружу, поднимайтесь на самый верх, заходите в комнату с бассейном. Открывайте вентиль, возвращайтесь на третий этаж и в камере 2 прыгайте вниз. И еще раз вниз... И еще...

Вы в душевой с монстрами о двух головах. Осторожно, здесь они могут быстро заклевать, так что выходите через дверь. Теперь — на лестницу дальше по коридору. Вы в комнате надзирателя, прочитайте записки, посмотрите в глазки, запомните расположение комнаты с окровавленной кроватью. На втором и третьем этаже найдите такую же и совместите их с помощью рычага, чтобы освободить заключенного (два раза направо на втором этаже и один раз направо на третьем). Прочтите записку о коде на кухню (0302). Кроме того, на втором этаже в глазок можно разглядеть шокер в одной из камер. Совместите эту камеру с дырой на третьем этаже, если хотите получить это оружие. Спускайтесь вниз. Узник разговаривает с мальчиком, после чего сообщает нам, что того зовут Уолтер Салливан (SH2 здесь ни при чем... Правда?), и это имя совпадает с именем маньяка, погибшего давным-давно, и с именем нашего пленителя. После спасенный удаляется. Идите на третий этаж, в комнату с окровавленной кроватью, и прыгайте вниз до упора. Идите к двери на кухню, вводите код (0302, не забыли?) и проходите далее. Снимайте с двери табличку "Бдительность" и проходите внутрь. Ни за что не догадаетесь, что за ней.

Третий раз за неделю! Молодой человек, ваши опоздания меня беспокоят. Обратите внимание на цифры на теле ("18121", или, как становится ясно, "18/21") и возвращайтесь домой.

Стройка. Дыра в ванной все растет. Собираем записки и входим в нее.

Бегите по коридору, разберитесь с зомби-обезьяной (они не представляют особой опасности). Спуститесь ниже, увидите Ричарда, соседа Генри из №207. Судя по револьверу, он способен позаботиться о себе, однако Генри его предупреждает. Проходите в здание, возьмите у призрака ключ и меч покорности. Последний позволяет нейтрализовать призрака, но только пока меч торчит в нем. Использовать его надо тогда, когда призрак валяется на земле. Но пока спрячьте его в ящик и не используйте. Далее дверь, вниз по лестнице, дверь, по коридору, за дверью — патроны, дальше — спортивный магазин. Можете сходить домой через отверстие, подберите клюшку для гольфа и биту — неплохое оружие. Проходите в дверь и спускайтесь по лестнице, в зоомагазин. Здесь собаки, прихватите ключ спортивного магазина. Возвращайтесь в спортивный магазин, открывайте ключом дверь и спускайтесь вниз, по дороге отбиваясь от обезьян. Внизу бегите направо, по карнизу. Заходите в лифт, езжайте на самый верх и выходите в заднюю дверь.

В конце коридора, полного призраков, — лопата и меч повиновения. Лопата — лучшее оружие ближнего боя в игре, с ней может поспорить только топорик, он немного быстрее, но чуть слабее. Возвращайтесь в лифт, спускайтесь вниз, выйдите и подберите патроны. Возвращайтесь в лифт и через заднюю дверь спускайтесь по лестнице. Вы в душевой. Подберите напиток здоровья, идите к дальней лестнице. Поднимайтесь по лестнице и идите по улице с монстрами. У одной из обезьян здесь есть клюшка для гольфа. Спускайтесь по лестнице, в дверь, спускайтесь, в дверь. Вы в баре. Возьмите топор, почитайте записку на столе. В ней говорится, что код к двери — четыре последние цифры телефона. Через отверстие здесь идите в свой мир, посмотрите в окно и запомните нужные цифры (3750). Можете, кстати, позвонить по этому телефону. Возвращайтесь в бар.

Введите код, проходите наверх и заходите в комнату №207, подобрав табличку "Хаос". Ричард погибает на импровизированном электрическом стуле, у него на лбу цифры "19121".

Квартиры. Делайте свои дела и заходите в дыру в ванной, которая стала совсем большой.

Генри оказался в собственном доме, естественно, извращенном этим кошмаром. Некто в пальто стучится в комнату Эйлин (№303) и уходит, не дождавшись ответа. В комнате 301 на обратной стороне плакатов ключ от №106 и ключ интенданта, красная бумага, дневник и статья Джозефа, предыдущего жильца №302 (вы ведь читаете записки у себя в квартире?). Всю красную бумагу, найденную в доме, просовывайте под дверь своей комнаты и читайте в реальном мире. Выходите из холла к лестнице. Вы увидите человека в пальто, сидящего на лестнице. Он предложит вам куклу, но лучше не берите ее. Идите вниз, открывайте дверцу почтового ящика и идите налево. В комнате 105 — ключи от всех дверей в доме, кроме №303 (открыть свою дверь тоже не получится — она заблокирована изнутри), и две красные бумажки. В комнате 102 в холодильнике еще одна красная бумажка. Остальные комнаты первого этажа не обязательны для посещения: 101) патроны и куча моделей оружия; 106) аптечка; в остальных только монстры или вообще ничего. На втором этаже: 203) есть инсектицид, сомнительное по пользе оружие, красная бумага; 205) кассета жильца, вставьте ее в магнитофон в своей квартире; 207) комната Ричарда, в ней есть револьвер. Естественно, к нему нужны свои патроны (распространяются пачками по 6 шт.), берегите его для особых случаев. В комнате 304 — патроны для пистолета. Все собранные красные бумажки просовывайте под свою дверь, возвращайтесь в реальность и читайте их. Главное — найти записку из №102, после ее прочтения выясняется, что ключ от комнаты 303 завалился за вашу собственную кровать. Идите в спальню и заберите его (он ближе к окну), возвращайтесь и идите в №303.

Рядом с Эйлин стоит Уолтер в образе мальчика, на ее спине вырезано "20120". Вы снова оказываетесь в своей квартире.

Больница. Посмотрите в дыру в стене (окровавленный заяц нагло тычет в вас пальцем), послушайте мнение полиции по поводу произошедшего. С данного момента дом обезлюдел, мимо вашей двери никто не ходит, но записки исправно поступают.

Дыра в ванной закрылась. Доставайте из-под двери талисман демона, берите из ящика таблички, найденные на месте убийства. Идите в кладовку, приложите талисман демона к оттиску на стене, таблички — к соответствующим узорам. Открывается новая дыра, проходите в нее.

Мужчина с длинными волосами и в темном пальто здесь вместе с нами. Вид у него жутковатый, и Генри испуганно выбегает. Заходите в дверь офиса, возьмите степлер — слабое оружие, но вдруг пригодится. В комнате далее снимки Эйлин, после ролика выходите. В одной из операционных — напиток здоровья, на складе — ампула, в кабинете врача — аптечка. В одной из комнат дыра к дому. Еще здесь водятся очень опасные двухметровые твари, вразумительно описать которых тяжело. Добивайте их как можно скорее, иначе они будут вставать и продолжать свое темное дело. Возьмите с пола сумочку Эйлин, поднимайтесь наверх.

Здесь водятся бешеные инвалидные кресла(!). Содержимое комнат генерируется случайно, быстрее найдите палату с ключом (когда поднимете его, сверху упадет клетка, открывается она этим же ключом), затем откройте им палату с Эйлин и вытаскивайте ее. Кресла в коридоре сменятся на монстров, с которыми разобраться будет легче. Вызовите лифт, но не заходите, при желании можете обыскать палаты на предмет вещичек (вот список здешнего добра: два напитка здоровья, две пачки патронов, патроны к револьверу, клюшка для гольфа, медальон святого, священная свеча). Выдайте Эйлин сумочку для самообороны, спускайтесь вниз и входите в отверстие.

ЧАСТЬ 2: ТАИНСТВО.

Становится ясно, что маньяк Уолтер Салливан, даром что помер, проводит некий ритуал под названием "21 таинство" с не самыми благородными целями. Генри удается спасти его 20-ю жертву, однако вырвать ее из кошмара не так-то просто.

Комната №302. Мы снова здесь... Слышится грохот. Выходим, видим упавший вентилятор, знак грядущих бед, — демоны положили глаз на вашу квартиру. Теперь вы не можете восстанавливать здесь здоровье, для этого и нужно было собирать и хранить аптечки. Но хуже всего то, что вам придется отражать атаки призраков, полтергейста, демонов и прочей нечисти. Руководство по борьбе: когда экран краснеет, слышатся стоны, происходят какие-то странные события (часы бешено идут, хлопают окна, ботинки бегают по комнате...) — быстро надевайте медальон святого. Они часто ломаются, но при нужном использовании метафизическая белиберда скоро пропадает. Когда видите демона/призрака, входящего в комнату через стену, быстро подбегайте, ставьте под него священную свечу и ждите, пока он не уберется восвояси. Кстати, если вы взяли куклу, она может превратиться в демона. Возьмите из-под двери послание с маленьким ключом.

Будьте уверены, отныне чувствовать себя спокойно в родных стенах не дадут. И отнеситесь к зачистке квартиры серьезно — это сильно влияет на окончание.

Лестница. Возвращайтесь в больницу. Эйлин не может войти в дыру вслед за вами, так что придется искать другой способ вытащить ее, и себя заодно. Входите в шахту лифта (вы ведь вызвали его на втором этаже?) и открывайте дверь игрушечным ключом. Здесь вы окажетесь на лестнице с несколькими монстрами. Главная сложность в том, что, падая, монстры скатываются вниз, где снова встают. Посему скорее пробивайтесь в самый низ и открывайте дверь со знаком из SH3, который вы уже видели в других мирах.

Вы с Эйлин оказываетесь на туманной лестнице, посреди которой есть отверстие для сохранения, а по бокам видны всякие кошмары... Эти лестницы теперь будут часто встречаться. Спускайтесь и проходите в следующую дверь.

Метро. Мы снова здесь! Возьмите с пола священную свечу и идите дальше, разбираясь с обезьянами. Заходите в женский туалет и далее в дыру. Дома возьмите из-под двери письмо с игрушечным ключом, из ящика — меч повиновения и жетоны. Вернувшись, идите дальше в мужской туалет за напитком здоровья, затем ко входу на платформу.

Кажется, душа Синтии не успокоилась, но обратила ее в призрака, более мощного, чем другие (по стилю напоминающего х/ф "Звонок"). Она стала такой не по своей воле, так что быстрее обезвредьте ее и воткните в грудь меч повиновения. Если пробежите — будет всю игру доставать. Далее поблизости от червя обнаружатся напиток здоровья и серебряные пули (они против призраков, а не вампиров и оборотней). Советую пока оставить Эйлин здесь, а самому спускаться вниз с помощью жетонов.

Проходите в комнату справа от лестницы. Тут, кроме собак, есть кнут (для Эйлин) и напиток здоровья. Идите ниже, пробирайтесь через поезд. Главное, найдите коробку с надписью $1000, откройте ее игрушечным ключом и выньте оттуда грязную монету. В поезде, кроме того, можно найти медальон святого и священную свечу. Перейдя на другую сторону, поднимитесь по лестнице — здесь вас ждет аптечка. Спуститесь и войдите в дверь на платформе (подобрав священную свечу), спускайтесь вниз, бегите до конца и поднимайтесь по лестнице. Здесь есть отверстие, как вы должны помнить. Входите, мойте на кухне монету и возвращайтесь. Выходите на платформу, вставляйте монету в автомат, забирайте ключ с места убийства. Возвращайтесь в комнату с отверстием, спускайтесь по лестнице, бегите направо, выходите на платформу и поднимайтесь по эскалатору. Стратегия та же: выводите из строя монстров, атакуя первыми. Здесь есть напиток здоровья и пес. Поднимайтесь по лестнице, около турникета берите проездной Синтии, открывайте дверь к месту убийства. Здесь берите ручку машиниста.

Идите за Эйлин и с помощью проездного переводите ее через ранее закрытый турникет возле места убийства. Спускайтесь по эскалатору, не давайте монстрам задевать Эйлин, может пригодиться пистолет. Внизу заходите в кабину машиниста и используйте ручку для движения поезда. Выходите и вместе с Эйлин идите к проходу с дверью, помеченной пентаграммой. Не забудьте подобрать меч повиновения возле двери.

Внимание: если вы здесь задержитесь, то выйдет старый знакомый в темном пальто и начнет вести себя очень агрессивно, стрелять из пистолета и дико хохотать. Посему уходите быстрее.

Лес. Вы снова на лестнице. Бегите вниз, по дороге снова есть отверстие домой. Почитайте записки, изгоните демонов и возвращайтесь. Спустившись до конца и открыв дверь, вы попадете на кладбище в окрестностях Сайлент Хилла, неподалеку от "Дома Желаний".

Подведите Эйлин к непонятной надписи и постойте немного рядом. Выяснится, что Эйлин может разобрать чей-то дневник. Подводите ее ко всем надписям в лесу — и прочтете его полностью. Возьмите факел, используйте его как оружие и подожгите от "священного огня". Выходите через единственную дверь и с зажженным факелом быстро обыскивайте колодец — найдете голову куклы плюс напиток здоровья рядом с колодцем. Теперь хватайте что-нибудь колюще-режуще-дубасящее и приготовьтесь отбиваться, потому что к вам бежит патлатый враг в пальто с пистолетом и трубой. Быстро разберитесь с ним и парой собак, пройдитесь по нему ногой и уходите. Сюрприз — злобный кентяра с радостной улыбкой гонится за вами! Можете снова избить его, а можете бежать дальше — туда он за вами не пойдет. Так или иначе, на следующей локации вы обнаружите пепелище и одинокую куклу в инвалидном кресле. Прочитайте надпись на кукле, приделайте ей голову и обыщите местность: тут есть священная свеча и цепь для Эйлин. Дома окуните факел в канистру с маслом в кладовке — он будет гореть дольше.

Идите в дверь слева от дыры, если стоять к ней лицом. Здесь колодец и двухголовые монстры. Возьмите возле выхода напиток здоровья, входите в шахты. Тут можно найти еще один напиток здоровья, патроны и кирку — самое мощное оружие в игре, но ее скорость оставляет желать лучшего, так что надежнее использовать лопату или топор. Выходите к озеру. Юный Уолтер Салливан встретит вас здесь и тут же убежит. Возьмите со статуи узорчатый медальон, возле "священного огня" — патроны для револьвера, зажгите от него факел и возвращайтесь, по пути заглянув в колодец. Там лежит вторая часть куклы, прикрепите ее на место.

Проходите в дверь, из которой вы вышли, придя в мир леса первый раз. Пройдите через локацию, увидите колодец, идите дальше — окажетесь в месте, где впервые встретили Джаспера. А вот и он, горящий агрессивный призрак. Избавьте его от мучений, потратив меч повиновения, зажигайте факел и исследуйте колодец на предыдущей локации. Также здесь есть медальон святого. Бегите до упора, по дороге найдете отверстие и "священный огонь", в последней локации — колодец и святая свеча с напитком здоровья. По возвращении прикрепите к кукле найденные части тела и направляйтесь в оставшуюся дверь.

Опа! — снова наш милый друг, на этот раз с пистолетом и циркулярной пилой. Советую плюнуть на него и бежать дальше, подобрав по дороге напиток здоровья. Пробегите еще дальше, тут подберите серебряные пули. Дальше — отверстие к дому, колодец и огонь.

Собрав все части куклы, возвращайтесь. Откроется проход, спуститесь по нему, прочтите книгу на алтаре — она многое разъясняет. Приложите к двери узорчатый медальон, найденный в лесу, и спускайтесь по лестнице.

Тюрьма. Оказавшись на крыше тюрьмы, выходите наружу — и быстро в двойные двери: здесь снова бродит наш знакомый. На этот раз он обзавелся двумя пистолетами, так что крови может попортить прилично. Он будет преследовать вас снаружи тюрьмы, не заходя внутрь, но этого достаточно. Спускайтесь к двери на третий этаж, помните, что у Эйлин сломана рука и она не может пользоваться лестницей. На третьем этаже обыщите камеры 2 и 6, найдете патроны и священную свечу. Далее заходите в камеру 5, с окровавленной кроватью, и прыгайте вниз до самой кухни. Эйлин прыгать не собирается, так что останется тут.

Возьмите с места убийства рубаху и идите в обеденный зал за медальоном святого и напитком здоровья и в душевую за патронами. Поднимайтесь по лестнице в комнаты охраны, на третьем этаже есть дубинка для Эйлин. Спускайтесь вниз, проходите в двойные двери, оказавшись на лестнице в подвал, поднимайтесь наверх, к первому этажу. Идите домой и опустите найденную рубаху в окровавленную ванную. Вернувшись, поднимайтесь на второй этаж, разберитесь с двухголовыми монстрами и заходите в камеру 1. Тут под кроватью припрятан меч повиновения, он скоро пригодится. В камерах 4 и 8 — священная свеча и патроны. На первом этаже: 1) напиток; 3) свеча; 8) патроны. Теперь спускайтесь в подвал, берите аптечку и сражайтесь с призраком заключенного. Можете использовать огнестрельное оружие (мерзавец очень любит летать), но лучше зажмите его в угол и обрабатывайте до нужной кондиции. После втыкайте меч и отбирайте ключ от комнаты генератора. Возвращайтесь за Эйлин и спускайтесь вниз, не используя лестниц, отбивайтесь от летучих мышей и навязчивого извращенца (а как еще назвать человека, стреляющего от бедра по-македонски?), проходите в комнату генератора и изничтожайте шестерку монстров. Входите в дверь и в очередной раз спускайтесь по лестнице, взяв по дороге из комнаты меч повиновения.

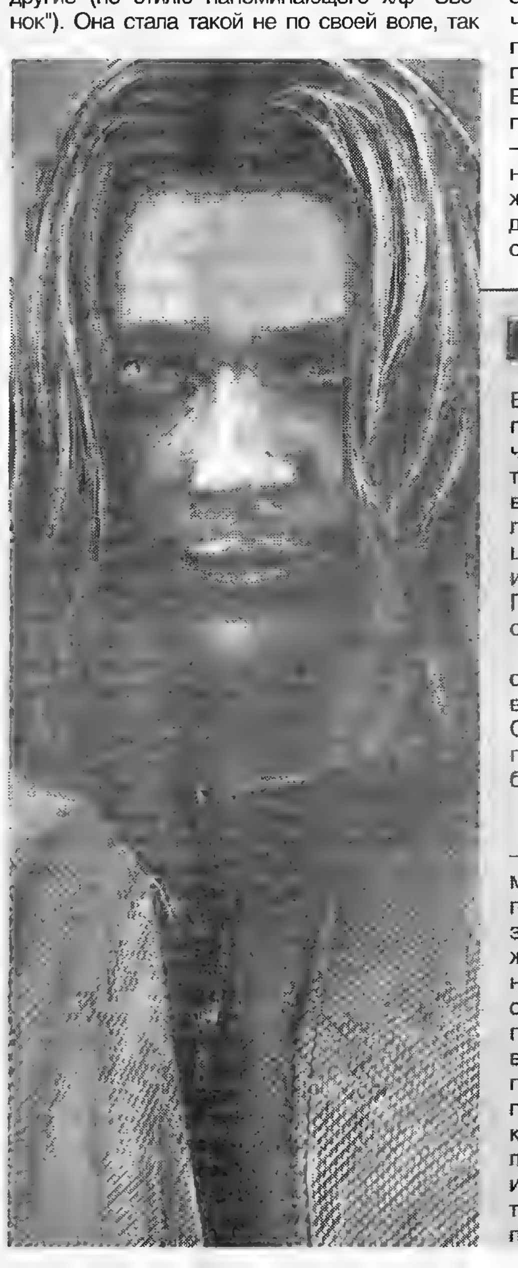
Стройка. Стоит вам войти, как призрак Роберта атакует вас. Способность к телепортации раздражает, но не более того. Методично избивайте его, однако не применяйте мощнейшие удары, чтобы свалить его, подождите, пока он сам не свалится от изнеможения — тогда втыкайте в него меч. Здесь есть книга и напиток. Оставляйте Эйлин здесь, а сами опускайтесь вниз, переходите в соседний лифт (по дороге возьмите свечу), поднимайтесь вверх и выходите в заднюю дверь. Перебейте обезьян, прихватите патроны к револьверу. Теперь выходите из лифта через вход (м-да...) и идите по карнизу. Разберитесь с собаками, возьмите напиток и поднимайтесь наверх, в спортивный магазин. Тут есть клюшка и свечи для торта. За одной из дверей свеча, за другой — лестница, нам сюда. Открывайте дверь, возьмите чучело кота и используйте свечи для торта на праздничном столе. Идите дальше, вверх, мимо собак, до конца — по дороге найдете напиток, патроны к револьверу, свечу и клюшку. Возвращайтесь в спортивный магазин, затем — к лифтам и езжайте в самый низ. Спускайтесь по лестнице в душевые, идите к дальней лестнице, подобрав бильярдный шар, и выходите.

Бегите по улице, пока не увидите мальчика, разговаривающего с кем-то в пальто. С уверенностью можно сказать, что наш преследователь — Уолтер Салливан. Возьмите аптечку, медальон и волейбольный мяч. Проходите дальше, пока не окажетесь в знакомом баре. Положите бильярдный шар на стол и возвращайтесь в спортивный магазин, по дороге захватив Эйлин. Забросьте волейбольный мяч в корзину.

Отсюда идите в зоомагазин, чучело кота — в клетку. Вы должны услышать бой часов. Спускайтесь вниз, возьмите в комнате патроны и, перебив мотылей, проходите в дверь с часами. Спускайтесь по лестнице, перебейте обезьян (у них есть клюшки), возьмите напиток и идите до бара. Здесь успокойте еще одну обезьяну, прочитайте записку на столе и возвращайтесь в комнату 302.

Позвоните в бар, услышите номер, по которому надо перезвонить. Последние четыре цифры (4890) — это код от двери бара. Возвращайтесь в бар, открывайте дверь и спускайтесь (проход наверх, по которому вы шли раньше, завален). Мотыльки будут надоедать, но все равно спускайтесь вниз, берите аптечку и проходите в комнату с символами.

Здесь вас ждет нечто вроде босса, правда, довольно легкого. Сверху падают гипертрофированные стенные монстры. Медленно, но верно обойдите всех, ударив каждого. Наша цель, получая удар, вредит всем остальным монстрам. Поработайте с ним до получения желаемого результата и идите дальше.





ЧАСТЬ 3: ЕРЕСЬ.

Вы у входа в комнату 302. Входите, почитав прежде дневник интенданта на земле. Внутри читайте демоническую книгу и алый том. Идите в спальню, читайте записки. Возвращайтесь в гостиную. Если вся картина еще не сложилась у вас в голове, то дух предыдущего жильца разъяснит вам с Эйлин все. Возьмите кирку из стены и идите в "настоящую" комнату 302. Пробейте киркой отверстие между дверьми спальни и ванной.

О, Уолтер Салливан нашел оригинальный способ жертвы демонам — распять свое тело в секретном отделении обожаемой комнаты. Обыщите тело и возьмите ключ свободы. Используйте его на цепях. О да, да, ДА, мы свободны!

Местный филиал ада. Право, как неприятно — Уолтер успел перебраться и в реальный мир... Стены в крови, монстры бродят по округе, невозможно работать, однако Эйлин тоже здесь. Кстати, по дому будут шататься все жертвы Уолтера, не имеющие меча повиновения в нужном месте. Идите в №301 (пара монстров и медальон возле решетки), спускайтесь по лестнице в №201 (напиток за решеткой) и выходите в холл. За решеткой, блокирующей проход, радостный Салливан посылает вам приветы 12-го калибра, равно как и за решеткой №204, где через дыру в стене выходите на лестничную площадку (в номере 203 есть еще инсектицид). Тут монстры, поднимайтесь на третий этаж, ибо вниз путь закрыт, и берите патроны. Загляните в 304 и 303 номера за напитком и патронами к револьверу. Возвращайтесь на второй этаж, в №205 есть напиток, а в №206 — наш любимый товарищ в темном пальто! Если постараетесь, отсюда он не выйдет до конца уровня, так что хорошенько поработайте над ним, да простят мне пропаганду насилия. Возьмите свечу, пройдите в дыру и берите патроны, выходите из комнаты и спускайтесь на первый этаж. В номерах 107 — напиток, 106 — ампула, аптечка, свеча. Номер 105 заперт цепями, выходите в холл.

Читайте альбом посреди комнаты, входите в другую часть дома. Прямо перед вами висит призрак, выслушайте его (еще одна деталь для полной картины). Пообщайтесь с такими же во всех комнатах и еще с одним в конце коридора. Кроме того: 104) аптечка; 103) напиток; 102) напиток; 101) патроны. Входите в номер 105, берите с полки пуповину, начнется ролик — его содержимое зависит от того, как вы играли доселе. В любом случае Эйлин покидает вас. Пробивайтесь через монстров наверх, в свою судьбоносную квартиру-комнату.

Финал. Труп Салливана пропал. Вооружитесь хорошенько. Советую не брать аптечек вовсе (в идеале они вам не понадобятся), а взять пуповину, револьвер и патронов под завязку. Учтите, что, не считая пуповины, у вас должно быть максимум 6 предметов — хватит на револьвер, лопату и 30 патронов (шесть в барабане, четыре обоймы с собой). Лечитесь на всякий случай и ныряйте в дыру под опустевшим крестом. И ныряйте еще раз.

Вот оно, мистер Андерсон, вот оно — чувствуете? Уолтер приветствует вас, и начинается бой. Чтобы победить колдуна, используйте пуповину на твари посреди зала, затем бегите в одну сторону зала и обратно, собирая 4 копья стиля "Лонгриния". Не обращайте внимания на Уолтера, при должной сноровке он ничего не сможет предпринять. Втыкайте копья в тварь, бегите в другую сторону и повторяйте операцию. Уолтер падает на землю, доставайте револьвер и начинайте пальбу, как только он встанет. Как правило, револьвера хватает, но коли настырный противник будет продолжать проявлять признаки агрессии, поработайте лопатой или чем подобным.

На фоне битвы одержимая Эйлин идет к верной смерти. Желательно, чтобы она выжила — будет финал получше. Чем больше ей досталось во время игры, тем быстрее она погибнет. И кстати — ВЫ СДЕЛАЛИ ЭТО!

Итак, игра пройдена. Всего возможны четыре концовки ("21 причастие", "Мать", "Смерть Эйлин", "Спасение" — от худшей к лучшей), главные факторы — жива ли Эйлин и изгнаны ли демоны из №302. Кроме того, прохождение по давней традиции оценивается в звездочках в зависимости от количества собранных записок, убитых монстров и, главное, от времени игры — 10 звездочек соответствуют прохождению за 2 часа (для сравнения: первое мое прохождение заняло 8 часов). Также от души поздравляю обладателей версии игры, в которой отсутствуют финальные ролики!

Silent Hill 4 пройден, однако есть возможность одолеть его еще раз, открыть секретное оружие, костюмы и прочее. Дерзайте!

Алексей "BladeL" Волчок,
bladel@yandex.ru

КИНО

Сотовый

***Название в оригинале:** Cellular*
***Режиссер:** Дэвид Эллис*
***В ролях:** Ким Бэсингер, Дж. Стэтхэм*
***Продолжительность:** 1 ч. 28 мин.*
***Копия:** экранка*
***Озвучка:** полный дубляж*

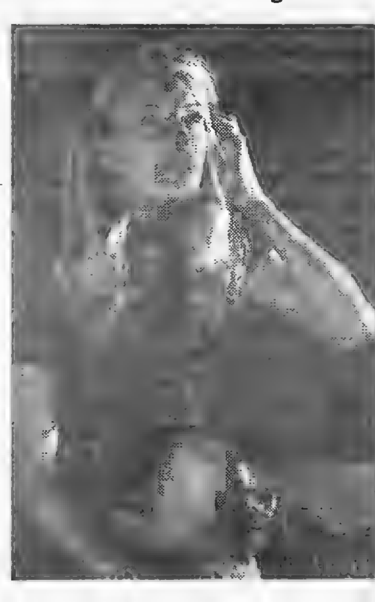
Говорят, что незваный гость хуже татарина. А незваный гость, который вламывается в ваш дом с пистолетом, прямо на глазах убивает горничную, а потом хватает вас за волосы и волоком тащит в машину... в общем, не придумали еще такую национальность, с которой можно было бы сравнить подобного изверга.

Разумеется, жертва (К. Бэсингер) понятия не имеет, что от нее хотят, а ей поначалу не особенно и разъясняют. Просто затаскивают на чердак и запирают там, а чтобы она не пыталась связаться с внешним миром и вызвать полицию, разбивают вдребезги единственный телефонный аппарат. Вдребезги, да не совсем. Отчаявшаяся женщина, с перепугу вспомнившая школьный курс электротехники, вооружается двумя проводками и упорно пытается набрать хоть какой-нибудь номер. Вскоре ей это удается, но по иронии судьбы она дозванивается до ветреного паренька, который ну никак не хочет ей верить и принимает происходящее за очередной розыгрыш приятелей. Героине за короткий промежуток времени нужно убедить его: а) не вешать трубку, б) в том, что все очень серьезно, в) обратиться в полицию. Задача не из простых, но у нее получается. Начинается долгое взаимодействие жертвы и ее случайного абонента, в течение которого они остаются связаны узами мобильной связи...

Несколько вторичная работа, удачно эксплуатирующая идеи "Телефонной будки". Фильм начинается стремительно, буквально с первых кадров целиком захватывая внимание зрителя. Основная интрига прослеживается четко — нужно быстро передвигаться, много действовать и при этом постоянно оставаться на связи. Не менее стремительно он и продолжатся, постепенно обрастая новыми проблемами, которые поднимают "градус" накала событий. По ходу возникнет масса неразрешимых на первый взгляд ситуаций, которые потребуют мгновенного и правильного решения, и бедному юноше, хочешь не хочешь, придется нарушить закон. Постепенно зрителю открывают завесу над главной интригой фильма, и начинает прорисовываться вторая, а затем и третья сюжетные линии, которые лишь добавляют напряжения.

Итог — очень недурственное кино, до предела насыщенное экшеном и просто ни на секунду не отпускающее зрителя до самых финальных титров. Актеры играют весьма убедительно, а практически полное отсутствие жестоких сцен насилия делает фильм идеальным выбором для семейного просмотра.

Highcoaster





Подводная братва

***Название в оригинале:** Shark Tale*
***Жанр:** комедия*
***Режиссер:** Бибо Бержерон, Вики Дженсон*
***В ролях (роли озвучивали):** Уилл Смит, Роберт де Ниро. Рене Зеллвегер, Анджелина Джоли*
***Копия:** DVD*
***Озвучка:** русский/английский*
***Продолжительность:** 85 мин.*

— Доброе утро всем жителям нашего уникального рифа. Последние новости: после вчерашней атаки акулы уплыли восвояси, старый ракотшельник прогнозирует рост планктона и падение цен на водоросли. А теперь минута рекламы от нашего спонсора.

— Привет, я Оскар, у меня есть практически все, что нужно для вашего дома: а каждому нормальному мальку всего-то и нужно, что новая супер-хаи-фай-мега-долби-DVD-PlayStation 2.

Спокойно, читатель. Просто именно так врывается на экраны и мониторы малек Оскар (Уилл Смит). Кто такой Оскар? Весь подводный мир о нем слышал, и каждая устрица скажет вам, что Оскар был просто никем. Он был ниже камней в биосистеме рифа. Но однажды Оскар задолжал приличную сумму денег, вернуть которую не смог, и вместо того, чтобы залечь на самое дно, крупно подставился своему кредитору. А тот, недолго думая, отдал его для опытов медузам-растаманам. Позже к экзекуции над несчастным Оскаром подключились и сыновья дона рифов, будущие главари акульего (читай: преступного) мира.

И нет бы умереть Оскару нормальной смертью обычной рыбки в пасти акулы, так нет — он же еще не стал супер-мега-пупер богатым и знаменитым, поэтому умирать не намерен. А вместе с невероятным везением при выживании на глубине и хорошо подвешенным языком Оскар в считанные минуты становится главным героем и защитником рифов — "убийцей акул". Вот только бы акулы об этом не догадались...

Представьте себе пародию на современные американские города плюс старый сюжет о бедном несчастном неудачнике, которому однажды крупно повезет; добавьте красок трехмерного подводного мира из мультфильма "В поисках Немо"; придумайте ярких колоритных персонажей (медузы-растаманы — rulez!); посадите озвучивать мультик известных актеров и добавьте звук от популярных исполнителей. У вас все получилось? Вам пора в DreamWorks консультировать самого Стивена Спилберга, а также снимать новые мультфильмы вместо Вики Дженсона и Бибо Бержерона.

Kreivuez

Гарфилд

***Название в оригинале:** Garfield*
***Жанр:** комедия*
***Режиссер:** Питер Хьюит*
***В ролях (роли озвучивали):** Дженнифер Лав Хьюит, Брекин Мейер, Стивен Тоболовски, Билл Мюррей, Алан Камминг*
***Копия:** DVD*
***Озвучка:** русский/английский*
***Продолжительность:** 80 мин.*

Кто такой Гарфилд? На ваш вопрос существует только один ответ, и дать его может создатель Гарфилда — художник Джим Дэвис. Это с его легкой руки начал свою жизнь невероятно обаятельный, упитанный и чрезвычайно довольный собой и своим образом жизни рыжий кот.



И все в жизни этого кота сложилось отлично: хорошее полноценное питание нормальной человеческой пищей (а не кошачьими консервами с запахом печенки), свежее молоко, прибывающее к Гарфилду точно по расписанию, любимый собственный телевизор и личное кресло. Но привычный уклад жизни внезапно меняется. В доме Гарфилда (конечно, это его дом, а не хозяина — мистера Джона) появляется домашний любимец №2 и враг кошек №1 — маленький пес Оди. Этому оккупанту позволяется такое, о чем Гарфилд боялся даже мяукнуть. К тому же коренному обитателю дома совсем не хочется менять свою спокойную и размеренную жизнь и уж тем более делить свой дом, кресло и телевизор, поэтому питомец №2 должен исчезнуть как страшный сон. А в устранении конкурента амбициозному четвероногому невольно помогает телеведущий из шоу о домашних питомцах, который терпеть не может кошек, но вполне силен в ускоренной дрессировке собак. Кстати, при дрессировке ведущий выбирает совсем не гуманные методы. Как только из жизни Гарфилда исчезает единственный конкурент, привычный для кота мир вовсе не торопится возвращаться на круги своя, а все окружающие просто не хотят иметь с ним дела. Спасти видового врага и, как оказалось, нового друга становится главной задачей Гарфилда. Впрочем, с этой проблемой он справляется точно таким же образом, как и со всеми предыдущими неприятностями в своей жизни: вальяжно, не торопясь, успевая закусить любимой лазаньей.

Пушисто-трехмерный, нарисованный с прекрасной детализацией Гарфилд своей мимикой и элегантностью оставляет далеко позади своего ближайшего конкурента — Шрека, занимая по праву титул самого красивого трехмерного персонажа. Живые актеры смотрятся бледными статистами на фоне этого гениального существа. Гарфилд — невероятно живой, и благодаря стараниям художников-аниматоров он просто захватывает ваше внимание во время просмотра фильма, норовя вытеснить с экрана остальных актеров точно так же, как он сгоняет Оди с любимого кресла.

Kreivuez

Забытый

***Название в оригинале:** Forgotten*
***Режиссер:** Джозеф Рубен*
***В ролях:** Джулианна Мур, Энтони Эдвардс*
***Жанр:** мистический триллер*
***Копия:** экранка*
***Озвучка:** синхронный дублированный перевод*
***Продолжительность:** 1 ч. 26 мин.*

Жизнь после утраты единственного ребенка похожа на ад. Все вокруг напоминает о нем — фотографии, одежда, его любимые игрушки. Телли (Дж. Мур) ходит на прием к психотерапевту, который старается перевести ее внимание на что-то другое, показать светлые стороны существования, убедить в том, что и после потери сына жизнь продолжается. Однако хорошая мать никогда не забывает о своих детях...

Если только ей в этом не помогут. Внезапно с Телли начинают происходить странные вещи: сначала исчезают фотографии, на которых был изображен ее ребенок, затем психотерапевт убеждает ее в том, что никакого ребенка никогда не существовало, а сама она больна редчайшим видом амнезии, при котором человек выдумывает себе события, которых никогда не было. Несчастная мать чувствует, что сходит с ума, друзья и подруги, словно сговорившись, убеждают ее в том, что сын — плод ее воображения. Последней каплей становится "предательство" мужа (Э. Эдвардс), который также позабыл об их общем ребенке. Но ведь она-то помнит, она отчетливо помнит Сэма... Тэлли пытается разобраться во всем сама, а когда ею начинает интересоваться агентство Национальной Безопасности, у нее появляются подозрения, и она сбегает ото всех. Теперь за ней охотятся полиция, психотерапевт, АНБ и какие-то до невозможности странные люди. По ходу действия Телли знакомится с человеком, который тоже потерял дочку в той авиакатастрофе, и уже на пару они медленно, но верно приближаются к разгадке страшной тайны.

В последнее время нас не так часто балуют действительно интересными и оригинальными фильмами. "Забытый" как раз из их числа. Несмотря на некоторые аналогии с "Матрицей" и прочими фильмами в духе "истина где-то рядом, вот только где?", сюжет держит зрителя в неведении большую часть фильма, а когда разгадка становится известной, интрига перетекает в область вопроса "А что же будет дальше?". Старый как мир прием, в котором все общество ополчается против главного действующего лица, работает безотказно, заставляя зрителя сопереживать происходящее вместе с актерами. С технической точки зрения фильм также отличился несложными, но очень интересными по исполнению спецэффектами. Как результат — отличный триллер, до предела насыщенный саспенсом и великолепным актерским исполнением.

Highcoaster,
highcoaster@list.ru



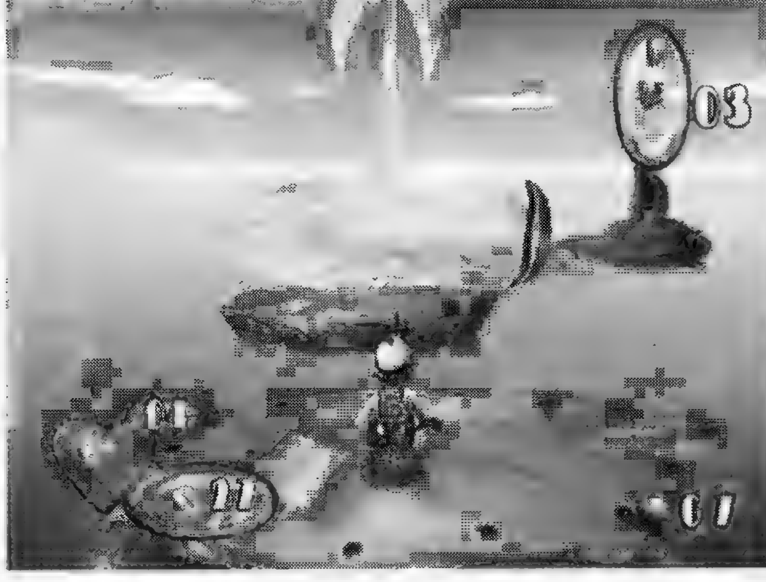
ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Кокомандос:

цыплячий спецназ

Разработчик: *LK Avalon*
Издатель: *"МедиаХауз"*
Жанр: *аркада*
Количество дисков: *1*
Рекомендуемый возраст: *5-8 лет*
Системные требования: Windows 98/ME/XP, Pentium-III 600, оперативная память 128 Мб (236 Мб — для Windows XP), видеокарта 3D-ускоритель с 64 Мб памяти, DirectX8

Нужен ли в аркаде сюжет? Совершенно не нужен, но тем не менее... Петушок Коко вышел на тропу войны с бандой лис, похитивших его подружек-курочек, и на протяжении 18 уровней пытается их спасти.

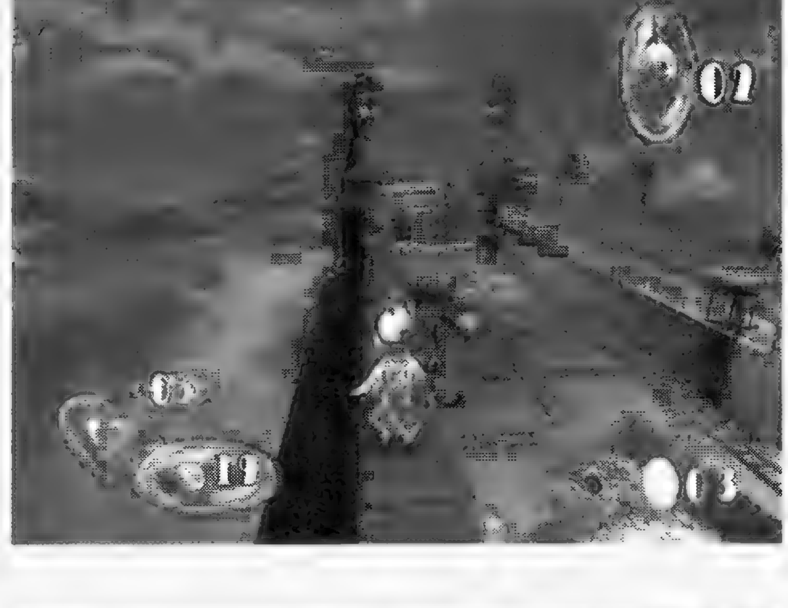


Настройки игры крайне лаконичны. Из меню можно настроить лишь дальность обзора, но, учитывая достаточно скромные системные требования, их можно сразу ставить на максимальную отметку. Еще регулировке поддается громкость музыки и звуковых эффектов. Мышка в управлении не участвует, но клавиши при желании перенастраиваются под себя. Стрейфа нет, но можно при необходимости поднять или опустить платформу или мостик. Ну и, конечно же, стрельба. Оружия возмездия не очень много, в боевой арсенал включены арбалет, стреляющий спичками, водяной капельный пистолет, шариковый огнемет, гвоздемет, стреляющий, соответственно, гвоздями, и самое страшное оружие куриного спецназа — яйцемет. Последний кладет любого врага с одного попадания и, подозреваю, списан со сцены в театре... Боекомплект для каждого оружия свой и состоит из двадцати капель воды, десяти гвоздей, пяти яиц, по пятнадцати — спичек и шаров. Пополнять запасы расходуемых снарядов можно, отыскав на уровне коробки со спичками, бутылки с водой или ящики с остальными снарядами. Система сохранений исключительно приставочная. Найдя камень с отпечатком куриной лапы, в следующий раз вы начнете игру именно с этого места. Ну и еще — новый уровень не будет доступен до выполнения акции спасения на предыдущем. Есть в игре и одна забавная функция — харакири. Попав в место, откуда нет выхода (каменный мешок, например), можно ценой одной жизни вернуться в игру.

Несколько слов о графике. Мультипликационные, но красиво нарисованные герои, низкое разрешение экрана — вот и все, что можно о ней сказать. На экране отображается количество жизней (вверху), используемое оружие (внизу справа), энергия и число набранных очков (внизу слева).

Во время прохождения приходится заниматься собирательством: монетки и зернышки прибавляют энергию, аптечка (белый куб с красным крестом) восстанавливает количество жизненных сил до максимума. Поскольку изначально наш петушок совершенно не умеет плавать, то любое неосторожное движение на шатком мостике через речку грозит потерей одной жизни. Видимо, он проходил подготовку в школе горных егерей, так как движение по практически отвесным стенам дается ему без труда.

Авторы не захотели упрощать жизнь юным обладателям диска: чтобы выполнить полученное в начале уровня задание, в поисках заложниц вам придется обшарить каждый уголок. Не пропускайте склады боеприпасов и монетки со звездочками. И победа будет за нами!





Не самый худший представитель из серии ходилок-стрелялок. В наличии разнообразие действий и драйв, достаточно умные оппоненты, которые не расстроят вашего ребенка излишней сложностью поведения. Приспособившись к управлению, можно вполне безошибочно управлять петушком, отстреливать врагов и гордиться собой: "Какой я молодец!"

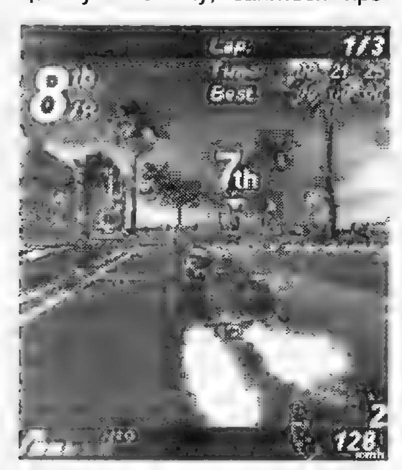
Prof,
diagnostic@mshp.minsk.by

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

Игры для смартфонов

Asphalt: Urban GT

Вы помните запах шин и горячего асфальта? А звук, когда на крутом вираже из-под бешено вращающихся шин, казалось, вот-вот полетят искры? В новой игре для N-Gage не хватает только запаха. Все остальное в ней есть. И виражи, и бешено крутящиеся колеса, и трассы, и впечатляющий выбор машин, включающий TT, Лотус, Lamborghini, Audi и Morgan. Вам предстоит промчаться по городу, оставляя позади конкурентов, или, пересев на патрульную полицейскую машину, заняться пре-



следованием нарушителей. А за победу в гонке ваш банковский счет существенно пополнится. Деньги можно и нужно потратить на апгрейд своего автомобиля или на приобретение новой, более крутой тачки. Трассы проложены по самым разным городам. Тут и Париж, и Майами, и Las Vegas, и Нью-Йорк. Есть даже Украина. Кроме одиночной гонки можно поиграть с напарником по Bluetooth. Среди мультиплеерных режимов представлены заезды на время (2-4 игрока), чемпионат (2-4) и полицейская погоня (2). Игру дополняет прекрасная трехмерная графика и приличный саундтрек. На телефоне Nokia 7610 идет с графическими глюками.

Dragonfire

Вместе с Tomb Raider игра Dragonfire стала своеобразной визитной карточкой N-Gage. И создавалась она под влиянием незыблемых доктрин классических RPG. Есть тут и квесты, и огромный бестиарий, и масса оружия. Вы погружаетесь в огромный игровой мир, в котором можно торговать, выполнять задания персонажей, сражаться с нечистью. Героя можно прокачивать, превращая в практически идеальную машину для убийства. В этой игре очень удачно сочетается сюжет и экшен.



Игра достаточно хорошо сбалансирована, хотя в ней иногда случаются встречи с монстрами, значительно превосходящими по силам вашего героя. Время полного прохождения игры превышает 10 часов. Рекомендуется всем любителям RPG, имеющим несчастье быть обладателями смартфонов — такие игры, как Dragonfire, существенно уменьшают время жизни в реале.

Fantom Overdrive

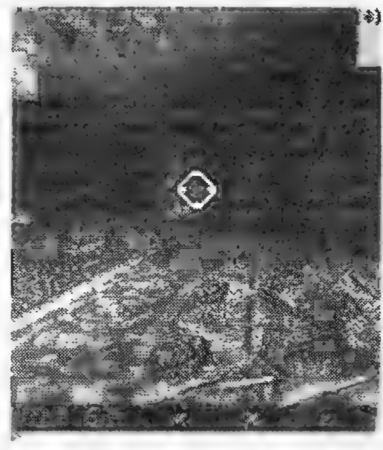
Еще одна гонка. И тоже в полном 3D. С виду просто гонка на странном устройстве, которое трудно назвать автомобилем. Всего три режима — гонка на время, гонка за едва видимым фантомом и гонка с



реальным противником по протоколу Bluetooth. Но после окончания ее можно просмотреть, причем меняя ракурс камеры. Раньше такое было возможно только на компьютере или приставке. Удержать на трассе автомобиль довольно сложно, он так и норовит наехать на препятствие, не вписавшись в поворот. А угнаться за призрачным автомобилем без тренировки вообще невозможно. Трехмерность игры подчеркивают скалы, возвышающиеся над трассой и мешающие обзору. В определенные моменты автомобиль вообще пропадает из виду, что делает управление этим транспортным средством вообще малопредсказуемым. Отличный способ скоротать время.

Daedalus 3D

Эта игра откроет для вас новые возможности смартфона. На 23-х высокодетализированных уровнях с четырьмя видами оружия в полном полигональном 3D с рендерингом в реальном времени вам предстоит сразиться с врагами, лезущими из всех щелей и подвалов. Плавность графики обеспечивает оптимизированный 3D-движок. Игра представляет собой настоящий трехмерный шутер, только в мобильном варианте. Попутно придется отыскивать потайные кнопки и скрытые проходы, подбирая по пути аптечки, патроны и



броню. Все эти радости в полноэкранном режиме 176x208 при 65 тысячах цветов. По этой же причине на N-Gage (QD) наблюдаются графические артефакты. Имеет несколько уровней сложности и дополнительные модули с уровнями.

Moorhen Camera X

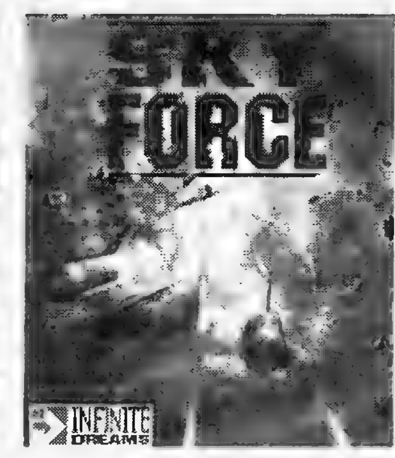
Своеобразный римейк известной компьютерной игры. Охотник на кур снова в бою. Казалось бы, все просто: куры летают и пасутся — знай себе сбивай. Но в мобильном варианте реализована очень интересная технология. Прицел наводится на цель при помощи камеры телефона. То есть вы самым настоящим образом водите телефон по сторонам, пытаясь поймать на прицел дичь. А затем жмете на курок. В аналогичной игре, поставляемой в комплекте с Siemens SX1, камера выдает на экран реальное изображение, а отстреливать нужно комаров. В этом же варианте в качестве фона применяется панорамный рисунок. Окружающий пейзаж повторяется только при повороте на 360 градусов. Человек, играющий в эту игру, выглядит со стороны очень забавно. Так что играть лучше всего в малолюдном месте.

Sky Force

Классическая аркада с трехмерными объектами и отличным геймплеем. Получив под свое командование истребитель, вы отправляетесь в полет. Попутно с уничтожением летающих объектов противника вам предстоит выполнять и функции спасателя, подбирая пленников. Графический движок игры поддерживает альфа-блендинг, вертикальный и горизонтальный скроллинг. В игре 7 уровней, каждый из которых заканчивается классическим боссом. Все объекты выполнены в полном 3D, но фоны обычные, двумерные. Игрушка дополнена многоканальным саундтреком.

Prof





КОДЫ

Conflict: Vietnam

Меню чит-кодов: для доступа к дополнительным кодам, находясь в меню опций, наберите слово **AGENTORANGE**, удерживая левый Shift.

Full Spectrum Warrior

Введите эти коды в меню чит-кодов:
NICKWEST — режим "больших голов"
MERCENARIES — бесконечное число боеприпасов
HA2P1PY9TUR5TLE — военная версия
SWEDISHARMY — повреждения

Warhammer 40000: Dawn of War

Во время игры нажмите [SHIFT] + [ENTER], чтобы получить доступ к режиму отладки, после чего используйте следующие коды:
AlbertEinstein — все апгрейды для юнитов, устройств и машин
Allyourbasebelongstous — выиграть игру
Greedisgood — 10.000 ресурсов
Whosyourdaddy — режим бессмертия

Tribes: Vengeance

Добавьте в ярлык игры параметр "-console". Чтобы открыть консоль, во время игры нажмите клавишу [TAB].

Пример ярлыка: "C:\Program Files\ Tribes Vengeance\tribes.exe" -console
god — режим бессмертия
allammo — 999 патронов, 99 гранат
allweapons — все оружие
stat all — показать всю статистику
stat FPS — показать FPS
stat net — показать статистику сети
stat none — выключить статистику
fov # — угол обзора (# от 01 до 99)

Call of Duty: United Offensive

Добавьте параметр запуска .exe файла +set monkeytoy 0 +set sv cheats 1.

После запустите игру и вызовите консоль, нажав '~':
god — режим бога
give — получить что-нибудь нужное
give health — восстановить здоровье
notarget — враги перестают по вам стрелять
noclip — режим "привидения"

Codename: Panzers. Phase One

Нажмите ВВОД для вызова консоли и введите коды:
SheepInTheTrees — режим бога
FreeWestMemphis3 — режим бога
TheFunniestJokeInTheWorld — какая-то шутка
SpotTheBraincell — +1000 очков опыта
MoneySong — +1000 очков престижа
TheSpanishInquisition instant kill Inferno install kill BicycleRepairMan — неограниченный груз
SelfDefenceAgainstFreshFruit — неуязвимость
MrHilter — больше внешней поддержки
DirtyHungarianPhrasebook — выиграть миссию

Rome: Total War

Нажмите "`" (или ~ тильду) для вызова консоли и введите коды:
gamestop — только в режиме кампании юниты на 10% дешевле
oliphaunt — только в режиме кампании слоны на 40% больше
Jericho — только в режиме карты битвы стены падают при осаде

ВОПРОС-ОТВЕТ

Шрек 2: как убить фею?

Вся хитрость в том, чтобы запрыгнуть в центр обеденного стола и швырять в фею объедки. При этом надо успевать уклоняться от ее магических атак, т.к. если она попадет, то Шрек на некоторое время превратится в зверюшку и атаковать не сможет.

Как в Medievel: Total War переместить войска на остров, если нету торговых путей?

Для перемещения войск по морю не нужны торговые пути. Необходимо провести непрерывную цепочку ваших кораблей через все морские зоны, расположенные между местом, где вы собираетесь сесть на корабли, и точкой высадки. Также в морских зонах, где стоят ваши флоты, участвующие в транспортировке, не должно быть флота вашего нынешнего врага.

Мне недавно один знакомый сказал, что есть такая прога, с помощью которой можно обмануть систему и увидеть эти шейдеры на видюхе, которая их не держит. Если такая прога есть, где ее можно взять и за счет чего это все происходит? Какой тормоз на систему это будет давать?

Начнем с того, что пиксельные шейдеры в Direct3D-приложениях НЕЛЬЗЯ эмулировать программно.

Существует программа 3D Analyzer, которая "обманывает" игру, говоря ей, что видеокарта поддерживает шейдеры. Игра запускается, но внутри нее в тех местах, где применяются пиксельные шейдеры, вы увидите лишь испорченное изображение — артефакты, черные полигоны и т.д. Другая программа, широкоизвестный RivaTuner, позволяет для режима OpenGL запустить графический конвейер "от и до" программно. Только делать это можно исключительно из любопытства, потому что игра в таком режиме будет не игрой, а слайд-шоу — кроме шуток.

Совет один: копить на видеокарту с поддержкой пиксельных шейдеров (и желательно версии 2.0) — в ближайшие полгода-год почти все выходящие игры будут использовать шейдеры.

ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

продаю игры CD, DVD, настольные игры

• 1000 и более CD (фильмы MPG4), из личной коллекции, недорого продаю. Полный каталог с описанием каждого фильма: http:/ / cinema-minsk.narod.ru/ index.html — 2417764 Владимир, modelarz@tut.by.

• CD (игры, немного фильмов MP4, софта и программ — в основе не новое). Могу выслать список на mail. — 2330881(с 19-00), Никита, nicky_m@list.ru.

• CD с PC-играми. Полные англоязычные версии. Очень много редких и антикварных экземпляров. Просьба обращаться только коллекционерам и ценителям. Есть также т/ ф "Гостья из будущего", MPEG4, 5 CD. — yuzich17@mailr Юзич, yuzich17@mail.ru.

• CD от старых номеров журналов "Игромания", "ЛКИ", "Навигатор игрового мира". 2000-2004 год. Подборки дополнений к PC-играм, огромный выбор. — miksoft77@mail. Михаил. miksoft77@mail.ru.

• CD с играми: Rainbow six:Athena Sword, Age of Mythology: The Titans, NFS: Underground, Medieval: Total War, Корсары, Stronghold, True Crime, Косм. Rangers и многие другие, на мои и ваши матрицы. — 2836034 Cfif, Miron1989@tut.by.

• CD фильмы, клипы, игры, софт на CD-R/ RW или HDD качественно — 2866691(до 22-00), Саша.

• CD(Игры), из личной коллекции.Старые и новые игры. Не дорого. — 8(0296)125428 Алексей, a73x@mail.ru.

• CD(Игры):Call of Duty-United Offence, Richard Burns Rally, SIMS 2, Silent Hill 4:the room, Shell Shock'67, Codename:Panzers, Silent Storm (Часовые), NHL 2005, FIFA2005, Леди Джедай, Conflict:Vietnam — 2813822(18-22), илья, s.t.a.l.k.e.r88@mail.ru.

• CD(Игры, фильмы, софт), из личной коллекции.Старые и новые. Не дорого. — 2818968(1400-2200).

• Диски компьютерные –(фильмы, клипы, музыка MP-3, энциклопедии, шейпинг, Мультфильмы) 10шт. от 1200 — 6861448, 2437032, smg-63@yandex.ru.

• Диски с фильмами/ клипами/ музыкой(в хорошем качестве)/ играми. Выбор около: 700(фильмов), 100(xXx), 1000(клипов), 100Гб(mp3) и 100(игр). Свежие новинки! Самые низкие цены! — 8(029)5591797 Алексей, MediaCD@tut.by.

• Журналы "Mega Game"(н2000-к2001) и "Навигатор Игрового Мира"(к1999-н2002) + CD к этим журналам — 1000руб за шт. Могу выслать список номеров на mail. — 2330881(с 19-00), Никита, nicky_m@list.ru.

• Запись на CD/ DVD/ HDD фильмы в dvd-video и MPEG4, MP3, игры, soft, фото или обмен желательно HDD в (г. Барановичи) — (029)4602458 Сергей, ero2004@tut.by.

• Запись на CD\DVD\HDD Игры:Medal of Honor:В Тылу Врага;CallofDuty-United Offence, SIMS2, Silent Hill 4, NHL2005, FIFA2005, Codename:Panzers, Full Spectrum-Warrior;Films:Евротур и т.д;Концерты(20шт.) — 2813822(10-22), илья, stalker1688@mail.ru.

• Игру Silent Hill 4 The Room. на DVD. Диск новый. 7000р. — (029)3440733 Георгий, Lion2003@nightmail.ru.

• Игры, фильмы на CD-R, всех жанров, постоянное обновление. — 8(0163)444819 с 17. Барановичи.

• Игры: Tony Hawk`s: Underground2, Warhammer 400000: Dawn of War, Rome: Total War, Tribes; Vengeeance Medal of honor; в тылу врага, Sims 2, Fifa 2005, NHL 2005, Star Wars: Battle front — 2813822.

• Игры:Full Spectrum — Warrior, Tribes:Vengeance, Warhammer 40000:Dawn of War, NHL 2005, FIFA2005, Kohan 2, Rome:Total War, Silent Hill 4, SIMS 2, DOOM 3, Silent Storm (Часовые), Codename:Panzers — 2813822(10-22), илья, stalker1688@mail.ru.

• Игры:Warhammer 40000:Dawn of War, Rome:Total War, Kohan 2, Tribes:Vengeance, Sims 2, Tony Hawk's Underground 2, Richard Burns Rally, Star Wars:Battlefront;Films:Переполох в Общаге и т.д. — 2813822(10-22), илья, stalker1688@mail.ru.

• Игры:на CD\DVD\HDD:NFS Underground 2, Men of Valor, Beyond Divinity, Counter Strike-Source, Rome:Total War, TotalClubManager2005, SIMS2(4cd), SilentHill4, Shadow Ops, Warhammer40000 и.т.д — 2813822(14-22), илья, stalker1688@mail.ru.

• Коцерты:Nightwish, Slipknot, (Limp Bizkit & Korn & Rammstein ...), Guano Apes, Evanescence, Король и Шут, Scorpions, Metallica, KORN, Marilyn Manson, Rammstein, live Club(NC)(metal concert)-минск — 2813822(10-22), илья, stalker1688@mail.ru.

• Новинки игры DVD для Сони PS 2 по 1, 9р — 2375033(с 18-00), alex, 100000@tyt.by.

• Фильмы на CD\DVD\HDD:Широко Шагая, Другой, Чужой vs. Хищника, Хроники Ридика, Я робот, Десять Ярдов, Переполох в Общаге, Нарушая Правила, Миллион лет до нашей Эры, ЕВРОТУР — 2813822(10-22), илья, stalker1688@mail.ru.

• Фильмы, свежие игры на CD и HDD по 1000р. — 2617195 Алексей.

• Фильмы:на CD\DVD\HDD:Король Артур, Хроники Риддика, ЯРобот, ШирокоШагая, Евротур, Водитель для Веры, Десять Ярдов, Другой, Тайные Агенты, Шрек2, ЧеловекПаук2, ТРОЯ, БРИГАДА(1-15серии)и.т.д — 2813822(14-22). илья, stalker1688@mail.ru.

продаю приставки, рули, джойстики и т.д.

• Джойстик Dexxa throttle, 6 кнопок, минид-жойстик, газ, game-port — 15$ — (029) 5575241(8 — 23).

• Джойстик Genius Max Fighter F-23. В хорошем состоянии. Антон или Юрий С 18.00 до 21.00 — 2859715.

• Джойстик Genius MaxFighter F-22X и мышь оптическую Genius Netscroll+ Eye. Цена договорная!!! Срочно!!! — 8(029)4008583 Максим, lufter@tut.by.

• Джойстик Genius MaxFire G-07 8 кнопок, идеален для спортивных игр. 5 у.е. — 7564134.

• Джойстик, для персонального компьютера. Переделываю из джойстика PSX (Sony — цифра/ аналог). Подключается к порту LPT. — 2955865.

• Мышь Microsoft Intelli mouse exploer 4.0a 7 кнопок — 20, Геймпад Microsoft Side winder dual strike — 20, Руль+ педали f1 Speeder без обратной связи — 30 — 2293364.

• Приставку Sony PS-1 102 модель, 2 вибраджостика, карта памяти 96 блоков, более 30 игр, энциклопедия PS Цена договорная. — 2870105, Кирилл.

• Руль (12 кнопок) + педали (2) Simba`s. Новый, в упаковке, драйверы. Force Feedback. USB. 55 у.е. — (029)6078602 Алексей.

• Руль F1 SPEDEER с виброотдачей. 8 кнопок. 30. — 80297469518 Владимир, vavof-1@mail.ru.

• Руль с педалями и с корбкой передач. Форма гоночного + кожаный чехол. 35.40 у.е — 2249253(13.00-22.0). Антон, nd_Anton@Tut.by.

куплю игры CD, DVD, настольные игры

• Planescape: Torment. В Бобруйске — 580290(с 15-00), Артем, ene66@yandex.ru.

• Запись фильмов, музыки, программ на CD-R диски! ТОЛЬКО ДЛЯ ПИНСКА! — 8(029)7950348(с 15 до 22), Антон.

• Куплю игры и фильм Чистилище, Бригада 8CD, H&D аська 326819747 — m(m), Дмитрий(Минск), dilema2004@mail.ru.

• Чистилище Бригада 8CD Hidden & Dangerous 2 2CD Mercedes-Benz World Racing Nascar thunder 2004 Medal of Honor Pasific assault Просьба выслать что есть. аська 326819747 — (с 19 00), Дмитрий, dilema2004@mail.ru.

куплю приставки, рули, джойстики и т.д.

• SONY PS+2джойстика+8дисков 60 у.е. — 7577273.

• Игровую приставку Sony PS — 2524798.

• Игровую приставку Sony PS нерабочие на зап.части куплю — 2608473 Юрий.

• Игровую приставку Sony-PS 1 или 2, нерабочие или проблемные на зап.части для себя — 2608473 Юрий.

• Или перепишу Final Fantasy 7, 8 для Sony-PS. — 7789117(с 17-00), Александр.

• Руль для компьютера, новый за 40 у.е — 80295576196(с 9-00), Дмитрий.

меняю

• CD игры Alice, FAKK2, Jedi Knight 2, X-Files на FarCry или продам за пол цены — (029)5524357.

• Thief-Deadly Shadows, Ground Control 2, DOOM3, ПЕРИМЕТР, Hitman3, XIII, FAR CRY, Battlefield:Vietnam, Vietcong 2, Spellforce, SACRED, PAINKILLER, SplinterCell2, MANHUNT, True Crime, Gothic1/ 2 — 2813822(14-22), илья, stalker1688@mail.ru.

• Бесплатный обмен с HDD на HDD или перепишу с Ваших CD (MPEG4, MP3, игры, soft, фото, др.). — 8(029)6228483.

• Игры: Counter Strike-Source, FullSpectrum-Warrior, ShadowOps:RedMercury, EvilGenius, TonyHawk'sUnderground2, Tribes: Vengeance, Warhammer 40000: Dawn of War, NHL 2005, FIFA2005, Kohan2 и.т.д — 2813822(14-22), илья, stalker1688@mail.ru.

• Кто фанатеет от футбольных симуляторов, а именно FIFA 2005 and EURO 2004-Пиши — 8(0163)421526 дима, gtdogm@rambler.ru.

• Меняю 3 диска RTCW Сталинград, Red FactionII и Warcraft III на Diablo II. Так же хочу приобрести "ВР" с полным описанием о Warcraft III, Frozen Throne (какой выпуск по счету не знаю). — г.Лида. Д.т. 33645. Олег.

• Огромный привет ученикам СШ№99, 10"Б" классу, Сергею, Димону, Михе, Гаврику. — 6917436, _alex_88_2003@list.ru.

• Передаю привет armageddon, painkiller и bosha! — 437865 Vampir, armagidon1991@mail.ru.

• Передаю привет СШ 222, ZiKka, и особенно Lockust! — (029)4006403 kipachi, sasha_castle@tut.by.

• Передаю привет школе №99 г.Минска и ее ученикам: Станкевичу Диме, Винникову Сергею, Михе, Сане и девчонкам. Алекс — 2522609 Александр.

• Поздравляю с наступающим днем рождения Wrangler'a и Sadug'y! — 580290 Exe.qTR.

• Познакомлюсь с девушками, увлекающихся компьютером. — 3367723(с 15.00), DanteZ, DanteZ@students.ru.

• Привет всем любителям игр. Пишите, обсудим все новсти игр! — 57-36-14 Goofy, goofy_trix@tut.by.

переписка

• Все кто мечтает создавать свои игры и умеет програмировать или рисовать в фотошопе пишите: byakagames@tut.by или заходите на наш сайт: www.byakagames.h12.ru [KLEX] — 465757(19:43), Игорь, byakagames@tut.by.

• Все кто хочет присоединиться к разработке настольных игр, звоните и пишите. 220116 пр.Известия 9-396. 2707815, Виталий.

• Ищу единомышленников для создания модов к спортивный играм от EA, беларускую футбольную лигу и открытый чемпионат Белауси по хоккею — 8 02159 264 35 Пётр, wild'zzz.

• Полные версии игр на Штамповках или копии на CD-R. PC: NFS 4, 5 и PSX: NFS 1, 2, 3, 4. — (029)6566675 Дима, part_i_zan@tut.by.

• Привет всем геймерам Беларуси! Пишите мне на armagidon1991@mail.ru Отвечу всем! Vampir — 437865 Vampir, armagidon1991@mail.ru.

• Хочу рискнуть и вызвать на дружескую дуэль Danila`y по "Героям", Belarusa по казакам и Lan-games`a по C-S. Так же передаю им всем приветы. От [C-T]=Francuz=`a.

разное

• AutoCAD: обучение работе, чертежи, контрольные, конструкторские разработки. — 2600032(до 22-00), Петр.

• AutoCAD: черчение, AutoLisp, печать. Качественно. — (029)7501239 Андрей.

• Быстрая и качественная установка только последних стабильных версий программ. Недорого. — 8(029)7557681 Алексей.

• Дизайнер с 5 летним стажем ищет доп. заработок. WEB, полиграфия, творчество. — 400 21 58 Александр, aksenov@nm.ru.

• Дипломы, курсовые, лабораторные работы: Delphi, Visual Basic, HTML (CSS, php, MySQL), Pascal, Assembler!!! — 8(029)7703295.

• Запишу игры, музыку и др. на CD-R. Набор и распечатка текста. Курсачи, рефераты, сочинения. — 8(029)7203704 Женя.

• Заправка картритжей копиров, лазерных и струйных принтеров — 8(029)6434796.

• Инженерная графика, начертательная геометрия, детали машин. Чертежи, конструкторские разработки. Обучение АВТОКАД. — 8(029)6483471(до 22-00), Андрей.

• Интернет. Подключение, решение проблем, установка драйверов. — 8(029)7557681 Алексей.

• Каталоги марок, монет, банкнот, наград, милитарии, произведений искусства, антиквариата, киндер-сюрпризов, телефонных карт на CD. — 8(029)6153465(с 09 до 21), Андрей, angelfire@list.ru.

• Компьютеры напрокат (билеты ГАИ/ Excel/ Word/ музыка/ игры/ фильмы/ интернет), недорого, доставка. — (029)7739937(до 23-00), Игорь, igor-2000@tut.by.

• Контрольные и курсовые по основам информатики, ТОХОД, Word, Excel, Access, Visual Basic, Pascal, Delphi. Быстро, качественно, недорого. Преподаватель ВУЗа. — (8029) 5577378 Dmitriy.

• Куплю фоторезист для изготовления печатных плат. — 2505614 Сергей.

• Курсовые, дипломы, лабораторные работы: Assembler, Delphi, Pascal, Visual Basic, HTML (CSS), php, MySQL — 2703295.

• Набираем команду любителей поиграть в волейбол. Зал на Тикоцкого. По воскресеньям в 12.00. За 3 часа игры скидываемся по 5 тыс. Записывайтесь пока есть места! — (029) 6669992(до 23.00), Вячеслав, sl@hueni.ch.

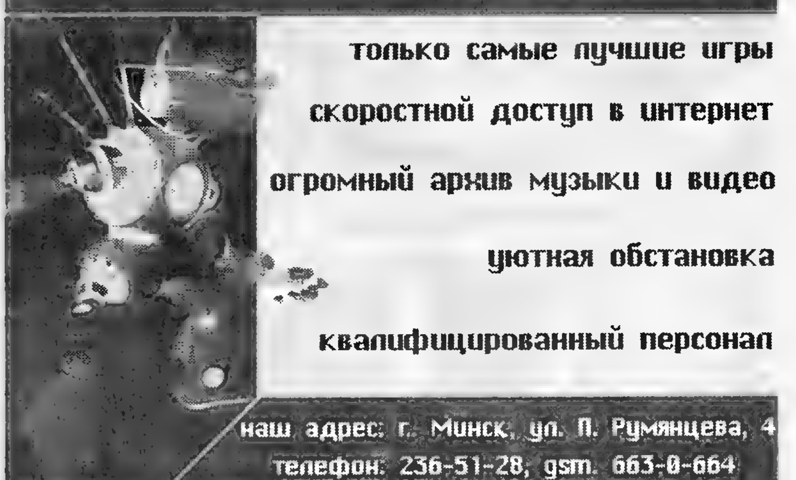
• Программирование: Assembler, Delphi, Pascal, Visual Basic, HTML (CSS), php, MySQL и др. — 8(029)6806287.

• Продаю и покупаю персов и вещи из онлайн игр (Таких как: Ganjawas, Combats, Territori, Newerlands и др.) Цена договорная! — 8(029) 6651529 (2004.10.21), Жека (enot), enotilka@tut.by.

• Решение компьютерных проблем, установка/ настройка Windows, Office и др. ПО и драйверов, антивирусная защита, запись CD-R/ RW, распечатка A4. Г.Молодечно. — 8(029)3357527.

• Чертежи в AutoCAD, курсовые, дипломные, электроника, механика. — (029)7231767 Дима.

• Чертежные работы, печать от A2. Качественно. т.8(029)7501239, Андрей. — (029)7501239 Андрей.



АНЕКДОТЫ

Что уставился, как Windows на новое устройство?

***

Суббота, в компьютерной фирме рабочий день. Телефонный звонок:

— Фирма "...", доброе утро.

Женский голос шепотом:

— Алло.

— Да, я вас слушаю.

— Я вчера у вас компьютер покупала.

— И?

— Вот он сломался, вы можете починить?

— Говорите громче, я вас не слышу.

— Громче не могу, муж услышит — убьет.

***

Семья компьютерщиков. У папы комп, у мамы комп, и маленькому сынишке комп купили. Он сидит за ним 24 часа в сутки, предки волнуются: типа ребенок развивается однобоко, надо его как-то отвлечь от компьютера! Решили купить ему какое-нибудь животное. Долго думали, какое именно, купили черепаху. Проходит несколько дней, папа с мамой видят — ребенок сидит в своей комнате, вертит в руках черепаху, ковыряет в ней отверткой:

— Ну должна же эта фигня как-нибудь разгоняться!

***

Наконец-то сбылась юношеская мечта Васи! Он заасфальтировал все 6 соток родительского огорода.

***

Проходит выставка по достижениям в компьютерной технике. Представлены новейшие процессоры от Intel с частотой 2,2 гигагерца, AMD Athlon XP, а также впервые процессор Зеленоградского НПО "Электроника". Процессоры проходят тестирование по всем параметрам, и везде лидирует отечественное изделие... Эксперты в шоке. Приносят мощный микроскоп, кладут процессор. Один эксперт заглядывает в окуляры и через секунду падает в обморок. Его коллега заглядывает и тоже падает в обморок. Комиссия в недоумении. Третий эксперт долго смотрит в микроскоп — а потом, заикаясь, произносит:

— Вы не поверите... Он ламповый!

***

Шел Штирлиц по ночному Берлину. Вдруг спереди, сзади, слева и справа раздались оглушительные взрывы. "Dolby surround" — подумал Штирлиц.

ОБЗОР

Hearts of Iron Platinum

«Платиновая» Вторая мировая

Жанр игры:
глобальная стратегия
Разработчик:
Paradox Entertainment
Издатель: *1С*
Количество CD: *1*
Системные требования: *Pentium III— 700 MHz, 64 Mb RAM, 8 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 500 Mb Hard Disc Space*

Компания Paradox Entertainment старается своими играми в жанре глобальных стратегий покрыть большинство периодов истории человечества. Не стала исключением и Вторая мировая, которой была посвящена игра Hearts of Iron (в русском варианте — "День Победы"). Кстати, игру эту признали лучшей исторической стратегией по Второй мировой войне, что само по себе немало.

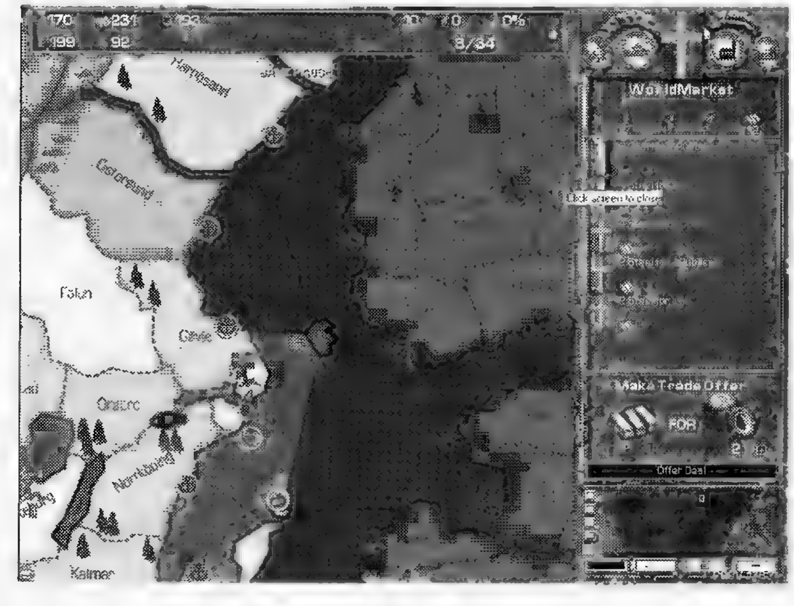
Естественно, что столь успешный проект просто не мог не получить дальнейшего развития. Сейчас разрабатывается вторая часть игры, а пока суд да дело, Paradox'ы решили выпустить нечто вроде аддона — платиновую версию. Конечно, если бы она не очень отличалась от базовой, я бы и не взглянул на нее, но отличия есть, и некоторые из них весьма заметны.

В игре наконец-то появилось полноценное руководство (а не то убожество, что было раньше). Причем руководство с примерами, что увеличивает не только его наглядность, но и полезность.

Страны-миноры (малые государства Америки, Азии и Африки) значительно ослаблены. Причем это видно даже невооруженным глазом. Если раньше, играя за какую-нибудь Венесуэлу, было вполне реально не только захватить всю Южную Америку, но даже отбиться от США, то теперь халявы не будет.

Игровая практика показала: маленькому государству выиграть даже одну-две войны сложно, а уж о том, чтобы "завалить" Германию, так и вовсе речь не идет (если, конечно, эту самую Германию уже не избивает кто-то еще). С другой стороны, малым странам добавили лидеров-министров, что слегка облегчает игровой процесс.

Искусственный интеллект стал действовать лучше, и это тоже приятно. Он не только умело отстраивает оборону (правда, толковый игрок все равно сумеет ее разрушить), но и разумно действует в дипломатической сфере.



Исправлены ошибки, касающиеся различных юнитов (особенно самолетов и кораблей). Не надейтесь теперь одной наземной контратакой уничтожить весь воздушный флот врага. Да и утопления вражеских бомбардировщиков, которые не смогли сесть на свой авианосец, не ждите.

Добавлена новая кампания, начинающаяся в 1944 году. Нацисты и японцы отступают по всем фронтам, Италия практически выведена из войны. Но всегда остается шанс на столкновение коммунистов и демократий, что в этой кампании действительно возможно.

В принципе, в новой кампании наиболее интересно играть за проигрывающую сторону, пытаясь спровоцировать конфликт победителей и хоть как-то продержаться до его начала. А там уже будет проще.

Это все были изменения в самом игровом процессе. Но есть и добавления, большинства из которых давно требовали поклонники игры.

Например, так называемое C.O.R.E., которое изменяет древо технологий, вводит новые страны, прибавляет исторических событий — в целом, делает игру интереснее, так что рекомендую всем попробовать.

Есть на диске и другие, неофициальные моды. Наиболее интересный из них дает возможность играть без ограничений по времени (вернее, с ограничением в тысячи лет, чего вполне достаточно). Только вот запустить его не так-то просто.

Нельзя обойти вниманием редактор к игре, также расположившийся на диске. Огорчает только то, что он еще слишком "сырой", и многих моментов, заявленных в описании, не может реализовать. К примеру, моя попытка создать в сценарии 1939 года Беларусь провалилась, а жаль.

Подводя итог, скажу, что Hearts of Iron Platinum — это нечто большее, нежели "платиновая версия" популярной игры. Это адд-он, приносящий новые сценарии и возможности, улучшающий сам проект и до предела оттачивающий баланс.

Если бы все разработчики поступали с "платиной" так, как это сделали в Paradox Entertainment, мы бы жили в идеальном геймерском мире.

5 6 7 **8** 9 10

Теперь игрокам будет чем заняться в ожидании выхода Hearts of Iron II. Новая кампания, изменения в геймплее и искусственном интеллекте, моды — все это повышает реиграбельность Hearts of Iron, позволяя ей засверкать новыми яркими красками.

Morgul Angmarsky

Лицензионный диск для обзора предоставлен компанией "АДМ-опт"





ОБЗОР

Братья Пилоты 3D.

Дело об Огородных вредителях

Жанр: *квест*
Разработчик: *КД-Лаб*
Издатель: *1С*
Количество дисков в оригинальной версии: *2*
Минимальные системные требования: *Windows 95/98/ME/2000/XP; DirectX 8.0a; Pentium II 333 МГц; ОЗУ 64 Мб; 200 Мб свободного места на жестком диске; видеокарта, поддерживающая разрешение экрана 800x600 при 16-битной глубине цвета; звуковая карта*
Рекомендуемые системные требования: *Windows 95/98/ME/2000/XP; DirectX 8.0a; Pentium III 700 МГц; ОЗУ 128 Мб; 1500 Мб свободного места на жестком диске; видеокарта, поддерживающая разрешение экрана 800x600 при 32-битной глубине цвета; звуковая карта*

В этом году вышел целый шквал игр о Братьях Пилотах. Сначала PIPE-Studio порадовала нас качественным классическим квестом, а чуть позже выпустила и неплохой сборник аркад. В свою очередь КД-Лаб долго интриговала нас обещаниями перевода игры в 3D. И вот игра вышла в свет. Что же стали представлять собой трехмерные Колобки? Сохранила ли игра прежнее очарование пилотской серии, и что приобрела, изменив стилистику? Обо всем этом ниже.

Начнем с того, что обещанное 3D на поверку оказалось так называемым 2,5D. То есть трехмерные персонажи и статичные пререндеренные фоны. Казалось бы, такое нововведение должно смотреться свежо и необычно. Но впечатления такого не складывается. Дело в том, что трехмерных Пилотов мы уже имели честь видеть. Не так давно существовала телепередача "Чердачок Фруттис", из которой "объемные" персонажи и перекочевали прямехонько в игру. Словом, сюрприза не получилось — ни тебе полного 3D, ни коренного изменения образов.

Да и внешний вид игры в целом не радует. Задники порой слишком низкополигональны и убоги. Текстуры также не ограничиваются высоким качеством. Немного безвкусно подобраны, немного однообразны — эти мелочи собираются воедино и очень сильно раздражают. В результате вместо запланированного винегрета получаем непонятную солянку. Схожая по стилистике "Полная труба" в плане графики выглядит на голову выше.

Игру не спасает даже внедрение большого количества анимированных предметов, разбросанных по локациям. Предметы эти абсолютно бесполезны в плане прохождения, но порой очень даже забавны. Невозможно не улыбнуться, глядя на шарфик, крутящий фиги, или на мусорный бак-бар с сидящим внутри тараканом. Жаль только, что подобные положительные эмоции вызывают далеко не все анимашки.

Управлять героями в игре мы, как и прежде, будем поочередно. В этом никаких нововведений нет. Зато инвентарь Пилоты получили раздельный. Теперь Шеф будет собирать улики. А Коллеге придется таскать за собой все средства для их добывания. Еще одно нововведение касается перемещения камеры. Теперь она будет следовать за активным персонажем.

Перечисленные выше недостатки были из разряда тех, с которыми можно мириться. Но есть еще парочка, что заставляют поверить не в реинкарнацию старых Братьев Пилотов, а в успех безнадежных опытов по клонированию. А дело вот в чем. В предыдущих частях игры многие не могли найти смысла, однако сюжетная линия была стройной, интересной и неожиданной. Теперь же эта линия превратилась в пунктир, пробелы которой заполняют очень простые и нудные (попомните мои слова, когда будете елку проходить) аркады, глядя на которые, перед создателями игры "Братья Пилоты. Олимпиада" хочется снять шляпу. Видимо, разработчики уверены, что для понимания сюжета игроки просто обязаны прослеживать все пресс-релизы с маломальски связным описанием "Дела об огородных вредителях", ибо начав игру, не так легко из обрывочных сведений составить полноценную картину.



Вступительный ролик и вовсе разочаровывает. При минимальной смысловой нагрузке он умудрился вместить в себя очень глупый и досадный ляп. Имена Братьев Пилотов неразрывно связаны с названием небольшого провинциального городка Бердичева. Именно в этом городке началась и успешно развивалась (сугубо мое личное мнение) их детективная карьера. И тем больше режет слух фраза Пилотов: "В каком-то Бердичеве". Налицо либо частичная амнезия, либо полная шизофрения.

О музыке в игре или хорошо или ничего. Я выбрал второй вариант...

Очень скудна игра репликами персонажей. Каждая манипуляция имеет один и только один вариант озвучки. А это, насколько вы понимаете, надоедает очень быстро, особенно если топчешься на месте и не продвигаешься вперед. А это неизбежно. Разгадки порою настолько парадоксальны, что додуматься логически (и пилотологически тоже) порою невозможно.

Ну вот практически и все, что я хотел поведать после ознакомления с "Делом об огородных вредителях". Думаю, всем нам есть о чем подумать. Вам — о том, покупать ли игру. Разработчикам — нужно ли такое продолжение (благо в разработке находятся сразу две последующие серии). Я же добавлю чуточку оптимизма. В наше время, когда игры становятся все массивнее и массивнее и сменяют друг друга на жестких дисках с громадной скоростью, очень приятно осознавать, что игра может занимать всего 9(!!!) мегабайт дискового пространства. И при этом довольно шустро считывать недостающие файлы с CD-ROM'а. Особенно это приятно, когда рядом с Братьям-Пилотами вальяжно расположился всеми своими 8,5 гигабайтами четвертый MYST.

5 **6** 7 8 9 10

Средненькая игрушка, сделанная по девизу "Не вместе, а вместо". Персонажи старые, а игра новая — вот в чем парадокс. Рекомендуется (сугубо для ознакомления) преданным поклонникам Братьев-Пилотов и любителям непредсказуемой игры слов и "эксплуатации штампов".

Шарко "Ejik" Сергей

Лицензионный диск для обзора предоставлен компанией "АДМ-опт"

Братья Пилоты.

Олимпиада

Жанр: *мультяшная аркада*
Сайт игры: *http://games.1c.ru/pilots/info.php?id=7*
Разработчик: *PIPE Studio (http://www.pipestudio.ru/)*
Издатель: *1С (http://games.1c.ru/)*
Количество дисков: *1*
Похожие игры: *аркадные моменты из квестов о Пилотах*
Дата релиза: *27.08.04*
Минимальные требования: *Pentium II 500 МГц, 64 Мб памяти, 450 Мб свободного места на жестком диске*
Рекомендованные требования: *Pentium II 700 МГц, 128 Мб памяти, 650 Мб свободного места на жестком диске*

Безбашенная олимпиада

В славном городе Бердичеве с минуты на минуту начинается олимпиада! Замечательное и приятное событие, но постойте... "Внимание, внимание! Экстренное сообщение! У всех спортсменов произошло внезапное расстройство желудка, и они не смогут принять участие в соревнованиях. Только один спортсмен полностью здоров и пришел сегодня на стадион. Вот его фотография:... Если в ближайшие десять минут никто не появится в раздевалке стадиона, Карбофос будет признан абсолютным победителем олимпиады!"

"Что-то здесь неладно", — сразу смекнул Шеф, и они с Коллегой, не мешкая ни секунды, отправились на стадион. Понятное дело, что тутошний "Бин Ладен", негодяй и проходимец Карбофос, абсолютным чемпионом не станет — как минимум до тех пор, пока на его пути стоят обаятельные Братья Пилоты, а у вас, уважаемый читатель, есть силы держать мышку.

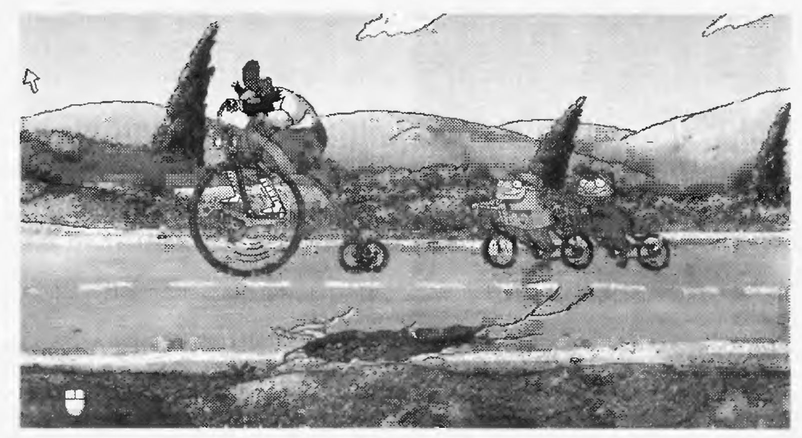
Надеюсь, все помнят забавные аркадные вставки в квестах про Пилотов? Прохождение между болтающимися крысами, "перепрыг" на другой берег?.. Ну и вот, талантливые ребята из PIPE Studios, решив, что хорошего лучше помногу, сотворили целую аркадную игру, разумеется, с "зеленым" и "серым" в главных ролях.

Задумка удалась — получился отличный набор забавных аркад, соединенных единой сюжетной линией (вывести злыдня на чистую воду), при этом каждая из мини-игр посвоему интересна.

«Что же это получается, Шеф?»

Все просто, как козырек незабвенной кепки Шефа — двадцать аркад, "переосмысливающих" традиционные олимпийские дисциплины, разбиты на группы — по n штук в каждой из семи спортивных арен (парк, школа, бассейн, ферма...). В каждой из "арен" нужно выиграть по очкам у Карбофоса, поучаствовав в соответствующих аркадных соревнованиях. Одолели мерзко хихикающего иностранца? Прекрасно, переходим на другую "арену", снова обставляем зловреда — и так до победного конца. Нужно отдать должное противнику: его черная сущность заключена в спортивное тело истинного "двадцатиборца", поэтому даже на среднем уровне сложности в некоторых видах одолеть олимпийца-Карбофоса будет непросто.

Большинство видов спорта "Олимпиады" основывается на банальном принципе "кликни вовремя" (бег, гребля, прыжки и т.д.), другие же требуют ловко совмещать его с лихими пассами компьютерным грызуном (велогонка, бокс, футбол, волейбол). Управление исключительно мышиное, поэтому матерые аркадники могут отложить в сторону геймпады с джойстиками, а начинающие — убрать клавиатуру. Управление в целом неплохое, но все-таки порой "оставляет желать" — пусть даже таких "гадкоуправляемых" мини-игр немного и общей картины они не портят.





Радует, что разработчикам удалось органично вписать столь разношерстные аркады в общую несерьезность атмосферы "Пилотов": стрельба из рогатки по стеклам окна, раскачивающегося на подъемном кране; весьма своеобразные прыжки с шестом (по одну сторону которого — Коллега, а по другую — Шеф); езда на велосипеде-тандеме по ускоряющим движение лягушкам; прыжки в длину, где главное — вовремя запрыгнуть Коллегой на "катапультирующую доску"; фехтование в сварочном шлеме... В общем, все сделано с душой и заставляет если не кататься по полу от хохота, то хотя бы улыбаться — что, конечно, добавляет "приятности" елозяще-кликательному игропроцессу.

Игре очень не хватает мультиплеерных возможностей — "сингл" проходится за час с небольшим, не помогают даже три предусмотренных уровня сложности. Тем более после третьего-пятого прохождения одной и той же аркады становится откровенно скучно. К сожалению, "Олимпиада" — игра на один раз. Вряд ли вам захочется возвращаться к ней снова и снова.

«Шеф, а я вас вижу!»

Традиционная мультяшно-пилотская графика в "Олимпиаде" приятно удивляет вниманием к деталям — качественно прорисовано абсолютно все, начиная от пуговицы на плаще Коллеги и заканчивая огромным плакатом "Даешь результат!" на заднем плане одной из арен. Ну а тех, кто ворчит, придираясь к несовременности "два дэ", обезоружит отменная анимация персонажей, которой могут похвастать лишь избранные трехмерные прелестницы.

Звук хорош — добротная озвучка (пусть даже голоса Пилотов, как мне показалось, чуток отличаются от оригинальных) и аудиоэффекты отлично ложатся на бодрую, ненапрягающую фоновую музыку и вместе зовут покорять новые высоты (дали, скорости...).

«Разминайтесь, Коллега!»

Да, пора, пора уже заняться спортом! Если на дворе холодно и выходить из уютного дома не хочется, берите в руки мышку, вставляйте в привод диск с игрой "Братья Пилоты. Олимпиада" — и вперед, за серьезными рекордами в насквозь несерьезной игре!

5 6 **7** 8 9 10

Аркадные "Братья Пилоты" — веселый и интересный проект. Хотите ли вы позабавить ребенка, улучшить навыки собственного мышиного "целеуказания" или просто отдохнуть после тяжелого дня — "Олимпиада" от Братьев Пилотов станет в этом хорошим помощником. Однако скоротечность, не самое удобное для аркад управление (мышиное) и отсутствие мультиплеера не позволяют повысить оценку этой хорошей (но не более) игре.

Николай "Nickky" Щетько

ОБЗОР

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Разработчик: *High Voltage Software*
Издатель: *Vivendi Universal Games*
Жанр: *Adventure*
Количество дисков в оригинальной версии: *3*
Похожие игры: *Full Throttle, Broken Sword 3*
Минимальные требования: *800 MHz, 256 Mb RAM, 32 Mb VRAM, 3 Gb free hard drive space*
Рекомендуемые требования: *2,5 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb VRAM, 3 Gb free hard drive space*
Локализатор: *SoftClub*



Дорогой друг! Если ты до сих пор свято уверен в том, что детей находят в капусте или их приносят офонаревшим родителям злюки-аисты, то, будь добр, — не читай эту статью. И не потому, что я не хочу раскрывать тебе некие страшные тайны. Вовсе нет. Просто ты не сможешь ее до конца понять, и тебе придется после каждого предложения бегать к родителям с вопросами типа: "Мама, а что такое сперматозоид?" и "Папа, расскажи мне о садомазохизме!". Я же не хочу краснеть перед этими славными людьми, которые взвалили на себя ответственность по твоему воспитанию и заботу о твоем благополучии. Остальные люди, достигшие пика полового созревания и находящие весьма, соблазнительными нежные округлости девичьих тел, — милости прошу продолжить и ознакомиться с похождениями озабоченного племянничка известнейшего компьютерного ловеласа Ларри Лаффера (Larry Laffer) — Ларри Лавэйджа (Larry Loveage).

Это не Ларри в выходном костюме!

Печально, но факт: долгожданное продолжение замечательного сериала для "квестоманов-эротоманов" превратилось в приключенческую похабную комедию, для прохождения которой достаточно ограничиться лишь спинным мозгом. Это, знаете ли, так же странно, как если бы Артур Конан-Дойль неожиданно написал рассказ о страстной любви между Шерлоком Холмсом и доктором Ватсоном в качестве эпилога к серии рассказов про знаменитого сыщика. Дико звучит, не правда ли?

Сложно сказать, в чем заключается причина такого странного решения разработчиков. Возможно, потому, что сделать хороший квест очень сложно? Быть может, из-за "одноразовости" игр этого жанра? Или потому, что Magna Cum Laude (MCL) является кроссплатформенным проектом, ориентированным в первую очередь на обладателей консолей, предпочитающих яркие, простые, бездумные аркады? Да ладно, бог им судья. Какие бы аргументы создатели ни приводили, на выходе у них получился очень странный продукт.

Герой должен быть один

Ларри Лавэйдж уродился полной копией своего героического дядюшки: от горшка три вершка, голова тыквой, нос картошкой и глаза-блюдца. Это не способствовало тому, чтобы все окружающие красотки тихо млели при одном только виде нашего героя. Максимум, что можно испытать с таким парнем — это почувствовать его страстное дыхание где-то на уровне пупка, что, согласитесь, привлечь может далеко не каждую. Вот и не привлекало, что шло вразрез с планами Лавэйджа, ведь ему хотелось не кого-то конкретно, а сразу всех! Страстно желал наш маленький неудачник, чтобы его окружали стайки восторженных красоток (непременно в бикини) и чтобы парни носили его на руках (непременно с песнями). Но сны оставались лишь снами, окружающие плевать на него хотели, и наш герой часами просиживал в одиночестве в своей крохотной общаговской комнатушке, обвешанной эротическими плакатами. А тут еще и конкурс "трепачей" (Swingles) нагрянул некстати, что окончательно выбило его из колеи.

В общем, все как всегда и в лучших традициях серии, в которой наш досточтимый Ларри (фамилия не имеет значения — главное, что внешний вид соответствует и проблемы те же) бегал за всем, что движется, одержимый одной очевидной целью.

На пути к славе

Но традиции серии были жестоко нарушены в тот момент, когда создатели решили посягнуть на святое — квестовую составляющую, заменив ее примитивнейшими мини-играми. Из-за этого в MCL геймплея как такового нет. Скорее это уже интерактивный мультик, для просмотра эпизодов которого необходимо раз за разом отыгрывать одни и те же аркады.

Так, диалоги в игре — просто "полет сперматозоида по трубе", когда приходится управлять этой маленькой хвостатой бестией, собирая многочисленные бонусы и огибая всевозможные гадости, чтобы Ларри в процессе беседы не пукнул, не отрыгнул и (ни в коем случае) не нализался как свинья. Танцы и прыжки на батуте деградировали до своевременного нажатия серии кнопок, а попытки споить девушку превратились в издевательство над мышкой. Самое печальное, что набор мини-игр очень ограничен и со временем начинает приедаться. Такой подход жестоко ударил по поклонникам серии, привыкшим много думать и мало делать. Лихорадочно тыкать в кнопочки вместо того, чтобы внимать речам очередной девицы и любоваться ее округлыми прелестями — то еще удовольствие. Положение слегка компенсируется "адаптивной" сложностью (чем больше проигрываешь, тем меньше скорость), но она включается слишком поздно — когда все эти "тыкалки" уже в печенках сидят.

Но это всего-навсего один (очень существенный, но один) минус. Все остальное в игре сделано на твердое "пять". Студенческий городок — не большой, но весьма разнообразный. Со временем открывается возможность гулять по городу с его увеселительными заведениями (даже стрипбар есть — даешь стрельбу из водяного пистолетика по стриптизершам!), приставать с расспросами к случайным прохожим, выполнять побочные поручения (чаще всего намного интереснее сюжетных), заниматься поиском бонусных токенов, зарабатывать денежку и, самое главное, находить новых, еще не "обкатанных" цыпочек.

Зачем все новых? Тут уже сказывается специфика конкурса, в котором Ларри принимает участие. Победить в нем может только отчаянный ловелас, затащивший в постель максимальное количество красоток (поначалу, правда, придется иметь дело с нескладными дурехами). Мини-игры открывают доступ к блестящим роликам на движке игры, демонстрирующим как "обломы" нашего героя, так и его сомнительные "победы". Вот уж на роликах создатели отвели душу! Какой там "Американский пирог"! Эта дешевая кинолента тихо стонет в дальнем углу, делая большие глаза, когда Ларри вместе с очередной девушкой демонстрируют все подробности освоения таинств древнейшего индийского трактата. А от некоторых сцен просто натурально сносит крышу, ибо ТАКИХ вольностей себе еще никто не позволял (ни в играх, ни в фильмах, ни в мультиках). Само собой, все пикантные моменты в игре закрываются здоровущими табличками, но мы-то с вами живем в просвещенный век... Я думаю, не стоит объяснять, что в Интернете можно найти что угодно. В том числе и "лекарство" от этого неприятного "бага".

Что же тебе надо для счастья, Ларри?

Чтобы наш герой не чувствовал себя дискомфортно, надобно постоянно следить за двумя параметрами: удовлетворенностью (отображается в виде его сомнительного достоинства) и опьянение (наполняющаяся желтой жидкостью фигурка с пивной кружкой). Первое должно всегда находиться в приподнятом состоянии, а второе — чем меньше, тем лучше. Пьяный герой — не герой и не в силах выиграть ни одного состязания, а опущенное состояние свидетельствует о полном отсутствии интереса к жизни (впрочем, в этом случае можно пройти необходимый курс лечения у местных путан).

Нельзя забывать и про то, что Ларри постоянно испытывает нехватку денежных средств, которые необходимы для покупки стильных костюмчиков (девчонки со временем начинают проявлять интерес только к стильным парням, ви-ди-те ли), всевозможных услуг и прочих предметов жизненной необходимости.

Ох уж эти студенты...

Локации в игре яркие, радующие глаз отличным "эротическим" дизайном, но... малюсенькие — буквально каждые десять метров приходится любоваться загрузочным экраном. Однако любоваться им можно бесконечно благодаря картинкам с изображением славных девчонок (как реальных, так и виртуальных), принимающих самые соблазнительные позы.

Но картинки в статике меркнут, когда "алчущее наслаждений" око упирается в очередную сюжетную красотку. А анимация... Как они машут изящными ручками, качают стройными бедрами, крутят упругим бюстом и... Хм!.. Простите, увлекся. Одним словом, motion-capture не пожалели.

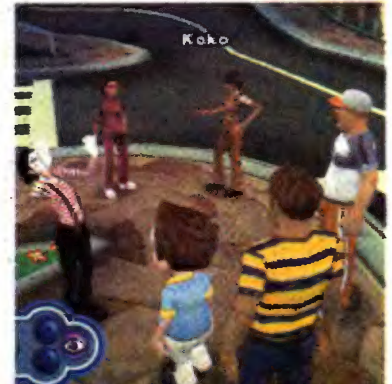
Но есть в игре одно место, за которое хочется сказать создателям отдельное спасибо. Это — общага. Хотите верьте, хотите нет, но как только выходишь из хилой ларриной комнатушки, накатывает такая ностальгия по безвозвратно ушедшим студенческим временам... Прям слезы наворачиваются. Повсюду разбросаны пивные бутылки (которые замечательно пинаются и разбиваются, кстати), в одну дверь ломятся мрачные типы из администрации, из-за другой раздаются страстные ахи и охи, из-за третьей гремит веселая музыка, за полуприкрытой дверью четвертой (там произошло убийство!) виднеется очерченное мелом тело, лифт не работает, а на кухне засела кучка болтающих студентов. Отлично!

Волна хорошего настроения

Меломаном меня можно назвать с большой натяжкой. По большому счету, слушаю все что под руку подвернется, поэтому мне очень затруднительно перечислить исполнителей, которые предоставили свои композиции для того, чтобы MCL не только смотрелся здорово, но и здорово "слушался". Поэтому популярные, отличные, зажигательные и неизменно веселые песни вас будут сопровождать на протяжении всей игры, способствуя окончательному погружению в этот придурковатый и смешной мирок имени Ларри Лавэйджа.

5 6 **7** 8 9 10

Многочисленные и однообразные мини-игры не способствуют тому, чтобы MCL пришелся по душе абсолютно всем. Этот фактор как раз многих людей отпугнет от скрупулезного прохождения этого замечательного, веселого, местами пошлого (а местами просто похабного) эротического приключения. В этой игре вылизаны до зеркального блеска абсолютно все компоненты: от мультяшной графики до зажигательной музыки — все, кроме собственно игрового процесса. Убрать бы эти аркады — получился бы сногсшибательный мультик. Но с ними... Как выразился один мой знакомый: "Я лучше хентайную анимешку посмотрю". Точнее не скажешь.



Lockust

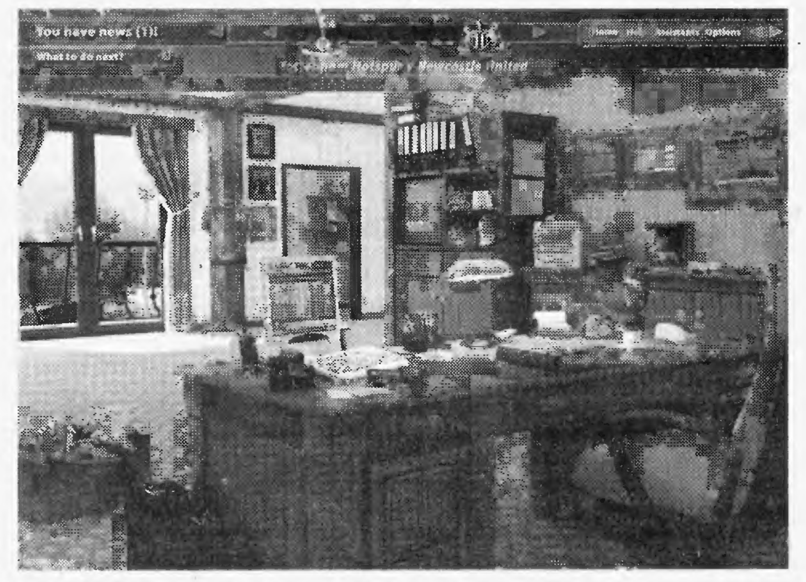
Диск для обзора предоставлен торговой точкой "Золотой диск" на "Динамо" (под бегунами)

ОБЗОР

Total Club Manager 2005

Жанр игры: *футбольный менеджер*
Разработчик: *EA Sports*
Издатель: *EA*
Количество CD: *2*
Похожесть: *Total Club Manager 2004*
Системные требования: *Pentium III-800 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 1,2 Gb Hard Disc Space*

На днях мне представилась возможность "пощупать" последнюю версию Total Club Manager. Не скажу, чтобы игра производила впечатление гениальной, хотя некоторые полезные вещички в ней появились. Впрочем, обо всем по порядку.





В самом начале после запуска игры мы наблюдаем явные изменения интерфейса. Причем непонятно зачем. На мой взгляд, менять интерфейс каждый год — не лучший способ заполучить доверие покупателей. Только мы привыкли к старому интерфейсу (пусть и не идеальному, но все же), как нас снова потчуют непонятно чем. И приходится заново исследовать менюшки, запоминать, что и где находится. Непорядок. Но все же это мелочи, а вот что там у нас со смыслом?

В игре 29 стран и 53 лиги. Причем иногда выбор поражает (в плохом смысле этого слова). Так, если в Англии пять лиг, то в Италии почему-то только две. Удивляет и наличие таких лиг, как люксембургская — вот уж где футбол развит еще меньше, чем у нас (Беларуси, кстати, нет, и не надейтесь). Хотя есть российские лиги (две) и украинская (и то хлеб). Кстати, выбирать все страны и лиги настоятельно не рекомендую. Может, база игроков и увеличится, но компьютер будет работать медленно. С другой стороны, новая версия игры работает значительно быстрее предшественницы. Наконец-то этот "тормознутый" движок хотя бы немного оптимизировали.

В обязательном порядке вам придется создать своего аватара. Но здесь все аналогично предыдущей версии, посему повторяться не буду. Режимов в игре три — с выбором клуба, со случайным клубом и режим создания своего клуба. С первыми двумя понятно — вы проживете жизнь менеджера команды, просто в одном случае можно будет самому выбрать любимый клуб, а во втором — вам выдадут свободный клуб низших дивизионов. А вот третий режим — новинка. Причем это лучшее из того, что появилось в 2005-й версии проекта.

Что есть создание собственного клуба? Перво-наперво надо выбрать для него город, где клуб будет базироваться. Рекомендую взять поселение побольше, в таком случае на матчи будет ходить больше болельщиков. Кстати, если город вас не устраивает, можно создать свой собственный и обозвать его как угодно, поместив в любую точку на карте страны.

Создав город, придумайте своему клубу название (полное и два кратких), имя стадиону, после чего предстоит еще создание герба клуба. Для этого предназначен специальный инструментарий, позволяющий реализовать если не все, то подавляющее большинство ваших пожеланий. Причем выбрать можно от цвета герба (можно несколько цветов) и его формы до второстепенных надписей. Лично у меня для клуба "Карн-Думские Ангмарцы" такой герб получился — пальчики оближешь.

Подтвердив все сведения о клубе, вы окажетесь в самой игре. И тут вас ждет приятный сюрприз — во многих ведущих странах только что созданный клуб отправят в лигу, которая обычно недоступна в других режимах. Например, создавая клуб в Англии, я обнаружил его в восьмой лиге, хотя заявлено их пять. Хвалю — такой подход может только порадовать.

Дальше все, как и в предыдущих сериях менеджера: тренировки, матчи, экономика. Пройдемся по главным изменениям.

Моральное состояние команды: к показателю "Атмосфера" добавили параметр "Уверенность" (Confidence). Чем чаще вы будете выигрывать, тем выше он будет и тем спокойнее игроки поведут себя в критической ситуации. В физическом состоянии также одно добавление — параметр Energy. Впрочем, реальная польза от него невелика (в отличие от старого параметра Fitness).

Тренировки несколько изменились (в худшую сторону). Если ранее вы могли, взяв зеленого новичка, собственноручно развить его до невообразимых пределов (благодаря проработанной системе), то теперь это сделать значительно сложнее. Наверное, еще и потому, что теперь все параметры не просто получили четкое числовое значение, но и повышаются на определенное число при тренировках (хотя узнать, на сколько единиц произойдет повышение, у вас не получится). В общем, тренировки мне не очень понравились, раньше было лучше.

Режимов просмотра матчей четыре: весь матч, его ключевые моменты (оба — в 3D), в текстовом режиме и окончательного результата. Но даже в последнем случае можно менять игроков и в перерыве проводить "накачку". Больше стало и статистики, доступной после матча.

А вот матчевый и чемпионатный движок не всегда работает корректно. Порой (особенно в низших лигах) после красной карточки игроки не получают автоматического удаления на следующий матч. Также удивительны случаи, когда отличный пенальтист (по характеристикам) наотрез отказывается попадать по воротам. У меня был реальный случай, когда такой товарищ не забил ни одного пенальти из 12, после чего я его поменял на более слабого игрока (у которого таких проблем не возникало). Движок надо подправлять, надеюсь, что патчи это сделают.

Трансферная и экономическая политика практически не поменялась. Единственное полезное добавление — подсветка тех игроков, которые согласятся играть у вас в команде. Вот за это хвалю. Помню, как раньше приходилось, находясь в низших лигах, перелопачивать горы футболистов, надеясь, что хоть кто-нибудь подпишет контракт.

Внешне ландшафты в игре стали выглядеть получше, но ведь для футбольного менеджера это не главное. А вот то, что разработчики решили оставить Football Fusion, настораживает. Возможность совмещения с FIFA и отыгрыша любого матча убивает саму игру. Зачем долго и нудно заниматься трансферами, улучшать стадион, покупать новых игроков, если достаточно поставить FIFA 2005 — и выигрывать (при должном навыке) даже самые сложные матчи? Скорее всего, настоящие менеджеры Football Fusion не используют.

5 6 7 **8** 9 10

Все еще один из лучших футбольных менеджеров, отражающий практически все тонкости работы по управлению клубом. Но прогресс игры начинает останавливаться — не стало бы это проблемой в дальнейшем. Да, добавилась возможность создания собственной команды, появились некоторые полезные вещи в других областях, но этого решительно мало для достижения успеха. Чтобы удержаться на вершине, игре необходим прорыв (каким в свое время стала сама серия Total Club Manager в сравнении с предыдущими играми компании). Будем надеяться, что такой прорыв нам подарят в следующей игре. А иначе — иначе серия скатится с вершин к подножию, и восхождение придется начинать с начала.

Morgul Angmarsky
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by



АНОНС

Стальные монстры

Шторм над Тихим

Жанр игры: *RTS/Simulator*
Разработчик: *"Леста"*
Издатель: *"Бука"*
Сайт игры: *www.steelmonsters.com*
Дата выхода: *первый квартал 2005 г.*

Компания "Леста", чьим единственным творением в области компьютерных игр на данный момент является "Антанта", решила углубить свои и наши знания по истории. Для этого в ее недрах полным ходом идет разработка игры "Стальные монстры". Игра эта расскажет нам о тяжелых буднях командующего американскими или японскими силами на Тихоокеанском фронте Второй мировой войны. Но это не рядовая RTS, иначе игра не стоила бы и выеденного яйца (аналогичные проекты сейчас выходят слишком часто). Это нечто особенное, способное увлечь поклонников истории и воргеймов.

Интересно, почему это "Леста" выбрала для своей игры тему Тихоокеанского фронта, а не, скажем, Восточного? Неужели замахивается на нечто большее, нежели постсоветский рынок? Американцам наверняка было бы интересно повторить достижения своих предков и разбить японскую армию (да и японцы, думаю, не отказались бы доказать, что не все было так безнадежно). Впрочем, вопрос о выходе игры на зарубежных рынках пока не стоит, ведь еще не ясна точная дата релиза "по-русски". Так что отложим измышления на тему "что дальше" и посмотрим на историческую составляющую игры.

Игровых режимов будет два — историческая битва и кампания. В битве вам зададут начальную расстановку, условия победы, количество юнитов и прочая, и прочая. Но исторические сражения вряд ли будут интереснее кампании — все это уже

Окончание на стр. 32



АНОНС

Стальные монстры

Начало на стр. 31

не раз разыгрывалось в других играх и большого количества поклонников не привлечет.

Совсем другое дело — кампания. При выборе кампании вы получите такую же изначальную расстановку, какая была в 1941 году (на начало декабря), но на этом сходство с историей закончится. Дальше все будет зависеть от ваших решений, решений противника и случайных факторов. Ничто не заставит вас следовать четкой миссионной структуре, так что сторонникам свободного геймплея бояться нечего — плыви, куда хочешь, бей противника, как умеешь.



Что касается соответствия юнитов реальным прототипам, то "Леста" обещает, что все будет "как в жизни". Модели тщательно копируются с реальных кораблей, самолетов, пушек, после чего вставляются в игру. Кстати, набор юнитов весьма богат. Из кораблей нам встретятся авианосцы, эсминцы, крейсеры, подводные лодки. Из самолетов — истребители, штурмовики, торпедоносцы, стратегические бомбардировщики. Будет еще наземная артиллерия, ракеты наземного, корабельного и воздушного базирования. Будут и те виды вооружения, которые в той войне участвовали редко (вроде реактивных самолетов и атомного оружия). Всего и не упомнишь. Кстати, на сайте игры сейчас публикуется серия статей о технике тех времен — кому интересно, зайдите и почитайте.

Об игре не зря говорят, что такого смешения жанров практически нигде еще не было. Здесь и стратегическая часть, и тактическая, и симуляторная. Остановимся на всех трех подробнее.

Стратегическая часть предоставляет нам карту, поделенную на зоны (таковых около 30 штук). Изначально Япония и Америка контролируют часть этих зон, остальные считаются нейтральными. Нейтральные зоны можно захватить, введя туда свой флот (все-таки основные события на Тихом океане вращались вокруг сражений флотов, а не армий). Если в зоне есть острова (или какая другая земля), то там можно будет построить базу. База — это не простая прихоть игрока, это основа обороны и наступления. На базе сидит гарнизон, контролирующий территорию в отсутствие флота, там же находятся средства радиолокационной разведки (после того, как вы их исследуете), помогающие в обнаружении противника и отслеживании его действий. Немалая польза от баз будет и в сражениях, где они обеспечат поддержку своему флоту.

Когда вы контролируете регион, можете получать с него разнообразные стратегические ресурсы, жизненно важные при ведении войны. Пока говорят о пяти ресурсах — деньгах, железе, никеле, бокситах и нефти. Все они понадобятся для строительства новых юнитов, а также исследования технологий.

И строительство, и исследования производятся на территории метрополии. Желаете что-то построить — заказывайте в метрополии, и через некоторое время новый юнит поступит в ваше распоряжение. Причем чем лучше у вас с ресурсами, тем быстрее построится требуемый корабль (самолет etc.). Скорость исследования технологий также напрямую зависит от вложенных ресурсов (денег). Технологий в игре хватает, причем для каждой из двух сторон будут и уникальные исследования (не видать американцам камикадзе как своих ушей). На технологическое развитие игрокам придется обращать внимание с самого начала — отставание от противника не всегда можно компенсировать численностью. И даже большая толпа винтовых истребителей вряд ли сумеет нанести серьезный урон меньшему подразделению реактивных самолетов. Я уж не говорю про возможность исследования ядерного оружия, эффект от которого просто потрясает (и в прямом и в переносном смысле слова).

Флот в игре будет объединяться в эскадры (для удобства управления) и таким образом перемещаться по морю-океану. На флоте (как и на базах) служат люди, которых надо постоянно тренировать, чтобы они не теряли форму. Ведь для управления иными агрегатами требуется определенная степень подготовленности. Соответственно, зеленых новичков просто не поставишь на такие должности. В общем, регулярные учения обеспечены. А уж учения, как и бои, помогут не только поддерживать боеготовность на должном уровне, но и повышать квалификацию подчиненных.

Не раз в течение игры у нас будет складываться ситуация, когда два враждующих флота приблизятся друг к другу на критически малое расстояние. В таком случае происходит бой. Бой можно провести самому, а можно и оставить на усмотрение компьютера. В втором случае вам рассчитают итог боя и покажут результат. Но может быть, вы считаете, что компьютер не должен за вас сражаться? Тогда остается одна дорога — тактический режим.

Основная задача сражений флотов — захватить регион карты. Соответственно, от места столкновения будет зависеть и карта, на которой произойдет сражение. Например, если вы атакуете вражескую базу, защищаемую еще и флотом, то сия база в обязательном порядке найдется на карте (и не просто найдется, но еще и кровушки вам попортит немерено). Для победы же надо, чтобы на карте не осталось ни флота противника, ни его наземных укреплений.

На тактической карте действует "туман войны", который можно попытаться пронзить лучами радаров. Без радаров же вы увидите только те юниты противника, которые видны непосредственно вашим силам. Значит, роль разведки возрастает. При этом есть в игре и контрразведка — можно ставить радиопомехи, соблюдать радиомолчание (что актуально и для стратегического режима) и т.д.

В тактическом режиме вы можете поделить свою эскадру на части, отдавая каждому подразделению свои приказы. Приказов много (атаковать, защищать, прикрывать, патрулировать и т.п.), причем их можно выстраивать в очередь. Надо сказать, очень полезная "фишка" эта очередь, позволяющая не отвлекаться на мелочи и заниматься главной задачей — размышлениями о победе.

Но, допустим, вы сумели уничтожить флот врага. А у него еще есть база. Ее надо захватить, для чего высаживается десант. Если же результат будет неудачным, зона перейдет в состояние войны. Строить там ничего нельзя, пока ваш флот не ушел, но и из рук в руки зона не перейдет. С другой стороны, при наличии терпения и уцелевшего в бою флота можно организовать блокаду базы, и тогда штурм не понадобится — защитники сдадутся сами.

Но есть еще и третий режим — симулятор. В него можно попасть в любой момент с тактической карты. Выбираете корабль, самолет или подводную лодку и начинаете командовать выбранным юнитом. В любой момент из симуляторного режима можно выйти, отдать команды в режиме тактическом и вернуться обратно. При управлении самолетом разрешается летать на нем, стрелять из орудий, сбрасывать бомбы и торпеды. Командуя подлодкой — атаковать корабли из подводного положения или же, нагло всплыв, расстреливать врагов из пушки. На корабле же можно не только атаковать врагов с помощью артиллерии (позже — ракет), но и охотиться за подлодками и отбиваться от воздушных атак. Короче, кому слишком сложно будет справиться с противником одним усилием мысли, всегда поможет спинной мозг. Неясно только, что используется разработчиками в качестве движка для симуляторной части игры. Что ж, главное, чтобы она не сильно "опопсела".

В игре велика и роль случая. Например, перезагрузившись, вы можете обнаружить, что противник избрал совсем иную тактику, нежели в предыдущий раз, и все планы пошли насмарку. К тому же искусственный интеллект будет стараться приспособиться к вашему стилю игры и пытаться найти от него противодействие. Не знаю, насколько хорошо будет сделана компьютерная "думалка", но надеюсь, что она станет достойным противником всем нам.

А теперь просто попробуйте представить, как это будет выглядеть (на приведенном примере). Мы собрали флот в несколько линкоров и пару авианосцев (не считая прочей "шушеры") и отправились искать врага. Совершенно неожиданно близ нашей базы были обнаружены превосходящие силы противника. Командующий флотом принял решение атаковать врага, лично командуя сражением. И завязался тактический бой. Конечно, преимущество у врага, но ведь и мы не лыком шиты. Наведение радиопомех помогло запутать противника и отправить самолеты с его авианосцем по ложному следу. А в это время, благодаря усилиям товарищей с нашей базы, было вычислено точное местонахождение авианосцев противника. И вот уже в атаку на него идут наши эскадрильи. Возглавляет их, опять же, игрок. И именно он добивается решающего попадания торпеды в борт вражеского корабля. Все ликуют, наше соединение успешно добивает врага, а мы, пересев на подлодку, охотимся за убегающими кораблями. Звучит захватывающе, не так ли?

Что ж, если все вышесказанное окажется правдой, у нас будет отличная игра, которая позволит переиграть один из драматичных моментов в истории человечества. Игра, которая соединит несоединимое. Где мы сможем быть адмиралом и летчиком одновременно и где сможем показать свой стратегический и тактический талант. Игра, которая вполне способна претендовать на звание "воргейм года", но только в том случае, если все, что я вам рассказал, воплотится в жизнь.

Morgul Angmarsky

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 63161 (ведомственный).
Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443.
Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 1.12.2004 г. в 8.00. Тираж 28626 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", РБ, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 7252.